

SEAMI
(ZEAMI)

SHŪ - DŌSHO

習 道 書

KYAKURAI-KWA

却 来 華

Schriften der dritten Schriftumsperiode
des Meisters

Übersetzt, eingeleitet und mit Anmerkungen versehen

VON
HERMANN BOHNER



TOKYO
1961

DEUTSCHE GESELLSCHAFT
FÜR NATUR- UND VÖLKERKUNDE OSTASIENS
TOKYO
GESELLSCHAFT FÜR NATUR- UND VÖLKERKUNDE
OSTASIENS E. V.
HAMBURG
KOMMISSIONSVERLAG
OTTO HARRASSOWITZ, WIESBADEN

WIDMUNG

Einem in der Förderung des Sachlichen-Echten der Kenntnis und Erkenntnis Japans so unentwegten, genauen, durch Jahrzehnte gelassen-tätigen Deutschen wie

WILHELM GUNDERT

mag man ehrend und widmend wohl kaum etwas Angemesseneres darbringen als beispielsweise ein Werk Seami's, des großen Nō-Schöpfers und -Theoretikers, dieses Einzigartigen, ringend von frühester Jugend bis ins höchste Alter, immer weiter neu sich erneuernd, geniale Werke schaffend, sie selbst darstellend, Weisungen der Zukunft gebend.

Abendländischerseits stehen wir zurzeit mitten in der Nō-Kenntnisnahme. Kwadensho, *Kwakyō* ("Blumenspiegel"), *Shikwadōsho* ("Höchster Blume Weg"), *Kyū-i-shidai* ("Der Neun Stufen Folge"), *Nōsakusho* ("Buch der Nō-Gestaltung"), Schriften der ersten und zweiten Schriftumsperiode des Meisters, sind schon übersetzt und zugänglich gemacht.

Dem Gedanken der Widmung sich anschließend, hier im Folgenden gegeben, sind Werke des hohen reifen Alters, der dritten Schriftumsperiode. Der Meister ist 67jährig in *Shūdōsho* 習道書, dem Buch von dem Weg der Übung; "Blume der Wiederkehr" *Kyaku-rai-kwa*, dieses in Form und Inhalt tief eigentümliche Werk, führt als Untertitel "Mündliche Tradition nach dem 70. Jahre."

Der Osten ist besonders ausgesprochen darin, zu sagen, daß gewisse Worte, Mahnungen und Lieder erst dem reifen Alter in ihrer Tiefe und Wirklichkeit erfaßbar sind. Seami warnt den Menschen der jungen und mittleren Jahre wieder und wieder davor, von Spiel und Art des Meisters hoher Jahre etwas (das vielleicht besonders gefällt, bezaubert, ergreifenswert scheint) wegpflücken zu wollen, die Frucht des Baums, der man doch selber nicht ist. Auch abendländischerseits werden wir, bei aller fortschreitenden Mechanisierung und Technisierung in Wissen-

schaft, Unterricht, Glaubenssätzen, immer wieder zu ähnlichem Aufmerken geführt, beispielsweise gewissen Gedichten Goethe's gegenüber, die nur im reifen Kontakt gelebten Lebens wach und wahr aufgenommen werden. Das — von Seami — gerade im Gebiete der doch heiter spielenden Kunst immer wieder hart betonte "Üben, Üben, Ringen, Ringen!" wird in Grad und Stärke nur von dem durch Jahrzehnte solchen Ringens Geschrittenen erst eigentlich verstanden. Und nicht anders ist es bei dem Schöpferischen selbst, dem entscheidenden Handeln.

So möge diese gewidmete Gabe ihm, dem sie im Altersjubiläum gewidmet ist, aufs beste entsprechen und willkommene Freude sein.

Ōsaka - Himematsu
1961

HERMANN BOHNER

SHŪ-DŌ-SHO

習道書

EINLEITUNG

Das nachstehend übersetzt gegebene, Eikyō 2. Jahr 3. Monat (24. 3. 1430 ff) datierte Werk mit dem schlichten und treffenden Titel Shūdōsho ("Buch der Lehre", "Buch der Übung" oder "Buch der Ämter", in freierer Wiedergabe "Nō, Weg und Weise". — Vgl. n. 2, 12) ist eines der in sich geschlossensten Werke aus Seami, des Meisters, Hand. Man könnte es — nach dem Beispiel von "Klavier- oder Violinschule" — kurzweg "Nō-Schule" nennen. Es wendet sich an das Nō-spielende Ensemble und weist jedem einzelnen an, was seines Amtes ist.

Eingangskapitel: Alle müssen zusammen spielen. Der einzelne mag noch so hervorragend sein und noch so vortrefflich spielen, — wenn nicht 平頭 *heitō* "Kopf an Kopf gereiht", geschlossen in Reih und Glied, 自他融通 *ji-ta-yuzū* "ich in ihm und er in mich verschmolzen" gespielt wird als Eine einzige Körperschaft (一座 *ichi-za*), so bleibt die wahre Wirkung aus, und das Spiel fällt auseinander. Richtweis (*hon* 本) ist dabei der Hauptspieler, genannt der "Firstbalkenspieler"; wie er angibt, ist entscheidend. — Und so führt denn die Erörterung allererst zu ihm, dem Chef der Truppe, dem Haupt der "Bühne" und "Schule".

Kap. II. Amt und Weg des Hauptspielers.

Streng einheitlich ist Nō organisiert: der Hauptspieler ist Mitte und Stamm; alles trägt er. Darum muß auch schon bei der Abfassung des Nō, führt Seami anderwärts aus, das Nō so angelegt und verfaßt sein, daß das Schönste an Worten, das Fesselndste an Geberdung, Tanz und Sang dem Hauptspieler in die Rolle gelegt ist. Und so auch ist die entscheidende Stelle jedes Nō diejenige, da, nach einiger Vorbereitung durch Auf-

treten anderer, weniger gewichtiger Personen, der Hauptspieler nun selbst hervortritt und den Erstgesang (*Issei* 一声) anhebt und von diesem an bis hin zu *Sashi* und *Age-uta* nahezu allein spielt. Hier muß sich entscheiden, ob das Publikum mitgerissen und ergriffen wird oder nicht. Neun Zehntel des *Nō* entscheiden sich hier, und der Hauptspieler in seinem Alleinspiel ist es, der die entscheidende Wirkung mit sich bringt oder nicht. Daher sagt Seami: Wer diese Partie des *Nō* nicht geben kann, ja (sagen wir) nicht wahrhaft wirksam geben kann, der kann nicht Hauptspieler sein. Das mag hart klingen. Aber das ganze *Nō* hängt daran, und ohne Härte kommen wir nicht durch.

Es sei hier Bedacht darauf genommen, wie wundervoll im Osten Oben sich mit Unten eint, wie freundlich und gewinnend Oben führt und wie willig Unten folgt — an zahlreichen Stellen unserer Werke haben wir darüber Ausführungen gegeben und kommen daher hier nicht weiter darauf zurück. Von den Urkönigen Wen und Wu der Chou-Dynastie und weiter zurück schreibt es sich her und erhält das volle Licht, die klare Kraft durch Kung (Confucius); doch auch japanisches Ujī-tum lebt und webt darin. Ein Haupt, Ein Leib, willig geht und wirkt man zusammen: wie Eine große Familie, Ein Körper ist solch *Za* 座 (“Truppe”, “Bühne”, “Schule”), dem Einen großen Meister folgend.

Der große reife Meister, führt Seami an anderer Stelle aus, kann im Grunde nur als einziger, als zentrale, alles beherrschende Mitte spielen. Blitzesschnelle Eingebung wendet bei ihm oft in genialem Eingehen auf dies eine konkrete Publikum, das er vor sich hat, auf diesen einmaligen Augenblick das Spiel unerwartbar-überraschend packend, ergreifend. Ganz unmöglich ist daher, daß etwa ein anderer Schauspieler als gleichwertiger Partner mit und neben ihm spielt. Derart zentral ist *Nō* organisiert. Hinzu kommt in der Praxis, daß solch ein großer, die Truppe bestimmend leitender Meister Jahr um Jahr, ja Jahrzehnte hindurch von Sieg zu Sieg, von Erfolg zu Erfolg geführt hat (auch wirtschaftlich-finanziell) — und nun sollte es mit ihm auf einmal nicht mehr gehen? Er ist alt geworden; man merkt es da und dort; Gebrechen machen sich geltend; die Stimme — kaum mag man es sich eingestehen — hat Schaden genommen, ist an gewissen Stellen nicht mehr so vollendet wie einst, ja versagt gelegentlich. Was tun? Sollte keine Abhilfe möglich sein? (Man beobachte: es ist hier eine völlig freundliche Einstellung dem Hauptspieler gegenüber; die Frage ist gleichsam, was der Haupt-

spieler von sich aus, von niemandem gedrängt und genötigt, tun könnte oder müßte, beziehungsweise auch, wie die ihm freudig und treu anhangende Truppe aus Korporationsgeist heraus helfen könnte, handeln sollte). Unter Kiami, den man (sagt Seami) zu den musikalischen Ahnen des Nō zählen muß, half man sich dadurch, daß gewissermassen verdeckt und namenlos, mit Kiami andere auf die Bühne kamen und, wo seine Stimme nicht ausreichte, sangen; ja von unten, vom Orchester (wie wir sagen würden) her half man mitsingenderweise. Aber das, sagt Seami, ist nun einmal nicht der Weg des Nō. Bei aller Milde der Auffassung ist solch ein Verfahren doch strikt zu verwehren. Die große entscheidende Stelle, vom Erstgesang an, muß der Hauptspieler unbedingt allein leisten. Anders kann und darf er nicht Hauptspieler sein.

Es kann ja Nō geben, in denen er mit Frau auftritt. Das mag ja noch hingehen. Die eigentliche Rolle muß er aber allein geben. Im späteren Teil des Nō steht er ja nicht mehr so allein, da wird sein Spiel von demjenigen eines oder gar mehrerer Seitenspieler begleitet und unterstützt; und Seitenspiel-Pflicht ist es, auf jede Weise den Hauptspieler zu unterstützen, ihn in die Hauptbedeutsamkeit zu heben, ihm mit allen Kräften Hilfe und Beistand zu sein. Gleichwohl ist aller Mitspielenden Hilfe doch nicht so, daß der Hauptspieler sich gleichsam an sie anlehnen könnte oder dürfte; vielmehr muß er der Stamm sein, an den die andern lehnen, dem sie anhängen. Er muß "Rückhalt und Verlaß der schönen festen Kopf- an Kopf-Zusammenordnung der ganzen Truppe sein" und so als Mitte fort und fort "in dem Einen leben, aus all den von den verschiedensten mit ihnen gespielten und gesungenen *Kyoku* (Rollen, Partien, Teilstücken, Melodien) für Schauende und Hörende das Eine Werk der Aufführung zu schaffen."

Kap. III. Der Seitenspieler. Zwei Arten Seitenspieler werden unterschieden, und demgemäß teilt sich das Kapitel in zwei Hälften. Das eine ist der Seitenspieler *kat' exochen*, oder, wenn man so will, der Vice-Hauptspieler, nur dem Hauptspieler an Gewichtigkeit und Bedeutung nachstehend, der Vorläufer des Hauptspielers, ihn ankündend und sein Kommen vorbereitend, gleichsam die erste Stufe, über der sich sodann des Hauptspielers Hervortreten als zweite Stufe aufbaut. Dieser Seitenspieler hat im Nō das erste Wort, die Munderöffnung (*Kaikō* 開口): Segen, Freude, Glück, ein Schönes soll daraus sogleich und unmittelbar auf den Zuhörer überströmen; jede Geberde

schon soll glückbringend, erfreuend, gewinnend, eindruckstief sein. Kein Wunder, wenn Seami sagt, daß das gelernt sein will und bis ins letzte gekonnt. Der erste Eindruck, auch wenn noch nicht das Ganze damit gegeben wird, ist so oft entscheidend. Dies Allein- und Erst-Auftreten dieses Seitenspielers ist Vorbild des dann folgenden Allein-Auftretens und Alleinspiels des Hauptspielers. Es hat der Seitenspieler sodann, nach der Munderöffnung, die Aufgabe und das Amt, das *Iware* (n. 44) des betreffenden Nō dem Publikum zu künden, d.i. (literarisch gesagt) die Fabel, Motiv und Inhalt, den Hauptgang des sich nun auftuenden Nō. Zwar sind ja diese Dinge letztlich festgelegt; allein, wie er dies vorbringt, auf welche Weise er es dem Publikum klar und eindrucklich und behaltbar macht, das eben zeigt sein Können, darin liegt Amt und Aufgabe. Und oftmals wird ausgeführt: nicht nur um das Äußere des Wissens und Verstehens handelt es sich; der Seitenspieler soll in der *Iware*-Kündigung mitten hinein in Gehalt und Stimmung, in die Seele dieses Nō, in den Geist desselben führen und versetzen — vergleichsweise wie wenn bei einer großen Symphonie die ersten Töne angeschlagen werden, das führende Motiv erklingt und alsbald die ganze Symphonie im Geist vor uns auftaucht. Wahrlich, Bedeutung und gewichtige Aufgabe genug, die um den Seitenspieler ist. Ist aber dann der Hauptspieler hervorgetreten, so muß dies denselben ankündende und vorbereitende Vorläufer-Spiel erst recht zum Beistand und Assistenzspiel werden, das in jeder Hinsicht dem Hauptspieler zur Seite geht und steht, ihn stützt und hebt. Davon, sagt Seami, hat dieser Spieler ja auch Bezeichnung und Name: *Waki* "zur Seite gehend," "Assistenz." Und hier — das beachte man — wo vom Seitenspieler und dessen Amt und Einstellung die Rede ist und wonach er zu fragen hat und worum er sich kümmern soll und muß, wird bezeichnenderweise sogleich der Fall gesetzt, daß der Hauptspieler irgendwie versagt, Mängel hat, an gewissen Stellen nicht ausreicht; das ist bekanntermassen in der Praxis und menschlich-allzumenschlichen Wirklichkeit die verlockendste Gelegenheit, solchen Hauptspieler beseite zu drücken und sich selber hervorzutun und ins Licht zu setzen. Eben das, führt Seami aus, ist das Letzte, was ein rechter Seitenspieler tut oder tun soll. Gerade da ist es des Seitenspielers Sache, den Hauptspieler zu stützen, seine Mängel zu decken, Versehen, die vorkommen, ins Unauffällige zu wenden. Hat das vorige Kapitel, über den Hauptspieler handelnd, die Grenzen genannt, die der Hauptspieler sich

selbst ziehen muß, die Forderung, die er unerbittlich streng an sich stellen muß, so nennt das zweite Kapitel, was von dem Seitenspieler als Seitenspieler gefordert werden muß, ja was er selbst von sich fordern muß.

“Gesetzt auch, der Hauptspieler genüge nicht, ja gerade wenn er ein Hauptspieler ohne die Kraft ist, muß der Seitenspieler, insofern jener das Haupt der Truppe ist (und sie führt und trägt), ihm Folge leisten. Daß der Seitenspieler sagt, der Hauptspieler genüge nicht, und mit seiner Geschicklichkeit ein anderes Spiel nach eigenem Dünken schafft, so daß die ganze Aufführung auseinanderklafft, das kann nicht der Weg des Nō sein. Dem guten Schauspieler Folge leisten, dem schlechten nicht minder Folge leisten, das macht den Seitenspieler aus. Das ist das Nummer-eins-Begleitspiel. Steht es damit mangelhaft, so ist es auch mit dem ganzen Nō nichts. Dies Prinzip ganz und voll erfassen und demgemäß das Nō ausführen, das muß des Seitenspielers Weg und Weise genannt werden”.

Die zweite Hälfte des Kapitels handelt von jenen weiteren im Schauspiel mitwirkenden Personen, die in der Folge gleichfalls als Seitenspieler bezeichnet werden, die aber, verglichen mit jenem ersten vordem genannten Seitenspieler nur Gestalten zweiten und dritten Ranges sind bzw. in der Gemeinsamkeit, als “Chor” zu wirken haben. Ihr schauspielerisches und musikalisches Können muß darum auch nicht etwa an dasjenige jenes ersten Seitenspielers oder gar des Hauptspielers heranreichen. Von ihnen muß verlangt und erwartet werden, wesentlich nur, daß sie den Text können, ihn rhythmisch und musikalisch beherrschen, wissen, wie ihn “schließen und öffnen,” d.i. wenn in der Verszeile im Verhältnis zu den Versfüßen des Rhythmus zu wenig Silben sind, dieselben dehnen (“öffnen”), wo zu viele sind, dieselben zusammendrängen (“schließen”). Gründlich gelernt und einstudiert müssen die Partien sein, zumal wenn sie in Gemeinsamkeit gesprochen oder gesungen werden, und jede Nach- oder Fahrlässigkeit, wie sie so leicht bei solcher Art Spiel sich ein stellt, da der einzelne sich nicht für so entscheidend wichtig nimmt, muß vermieden werden. Jeder dieser “andern” Seitenspieler muß sich in aller Unter- und Einordnung doch für wesentlich und wichtig nehmen und seine Rolle demgemäß spielen und so mit das ganze große Eine Werk des Nō-Spiels schaffen.

Es sollen aber, führt Seami aus, im Nō grundsätzlich-herkömmlich nicht mehr als vier, fünf Personen auf der Bühne

agieren. Die Nō-Bühne ist ursprünglich nicht für Massenauftritt angetan: ja alle Sitte und Auffassung, sagt Seami, will nicht mehr als ein, zwei Personen gleichzeitig auf der Bühne spielen sehen. Man wird dies wohl damit in Zusammenhang bringen dürfen, daß Nō einst im Freien gespielt wurde, und, wie im griechischen Theater, schon der blossen Verständlichkeit und Erkennbarkeit halber, die Zahl der gleichzeitig Auftretenden und Agierenden äußerst beschränkt sein mußte.

Die folgenden Kapitel wenden sich dem Nō-Orchester zu: der Trommel (Pauke) und der Flöte. Die Eigentümlichkeit des Nō-Orchesters tritt uns entgegen. Das Orchester eines Sophokles hätte vielleicht, von heutigen Menschen (auch Gräzisten) gehört, nicht weniger überrascht. Verbindungen bestanden in antiker Zeit bis nach Ägypten, ja wohl bis Griechenland. Das Kapitel der Trommel gibt Anlaß, über dieselbe als Instrument, als Musik, sowie als Ausdruckgebung nachzusinnen.

Weit abliegend mag das hier Folgende gesagt erscheinen, weitet aber doch vielleicht auch Nachdenken und Betrachtung. Volkskundlich und höchst wahrscheinlich auch sprachlich führen in ältesten Zeiten Ströme von Madagaskar und weiter her bis zur japanischen Insel. Mein Vater brachte uns Kindern aus Afrika eine Sprachtrommel mit, mittelst welcher bekanntlich über Länder und Strecken weg sprachliche Mitteilungen gemacht, ganze "Geschichten" erzählt und weiter gegeben wurden. Feuersignale in Indonesien und im Osten mögen heute noch mit solcher Trommelsprachkunst zusammenhängen. Die Trommel ist das dem Tanz nächste Instrument. Daß der Japaner so gut versteht, was dieser oder jener Tanz "sagt", und daß mit dem Tanze "ganze Geschichten" "erzählt" werden, mag hier irgendwie uralte Beziehung haben.

Sei dem nun, wie immer auch — eigenartig genug ist, was Seami über das Amt der Trommel im Nō sagt: Noch lärmt das Publikum und ist unruhig, und noch hat das eigentliche Nō (wie wir sagen würden) nicht angefangen da hat der Trommelspieler zu schlagen begonnen (und damit das Nō eröffnet); "noch ist nicht eines Schauspielers Erstgesang und auch *Sashigoto* noch nicht erklingen — diese Spanne Zeit ist (für den Trommelspieler) das Feld seiner eigensten Kraft; da lasse er, in allem und jedem, seinem ganzen eigenen Wesen und Ingenium nach Herzenslust stattgebend, mit Taktruf und Trommelklang alles, was in seiner Kunst ist, entfaltend, seine Weisen ertönen."

Noch deutlicher spricht des japanischen Kommentators Paraphrase und Erläuterung. Einerseits beginnt, wie auch das

Werk Kyōkunshō 教訓抄 ausführt, Nō, "alten Berichten" (古記) zufolge, mit *ran-sei* 乱声 "wirr-wilder", chaotischer Musik"; ja der Anfang des Nō-Orchesters wird geradezu mit *ransei* bezeichnet. Mit Macht und Kraft muß und will die Trommel Herr des Lärmes und Getümmels werden. Andererseits aber, so führt der Kommentator aus, weckt das freie lebendige Schlagen der Trommel in den Gemütern der Zuschauer eine Stimmung, welche sie unwillkürlich in die "paradiesische Atmosphäre" der Kunst, des Tanzes und Sanges, der beiden "Weisen" versetzt. Gerade da also muß der Trommelspieler so frei und herzlich, als er will und kann, seine im Grunde geheime und verborgene Kunst hervordringen lassen. Diese Spanne Zeit, bis überhaupt jemand auftritt, ist also der "Garten seiner Kunst"; da ist er für sich allein, ist und zeigt ganz, was er ist; Eingang des Nō ist er, Ouvertüre, erste Stufe, zu der hernach der große Seitenspieler die zweite, der Hauptspieler aber die dritte Stufe, die Superlativ-Stufe bildet.

"Ist es dann in der Folge zu Tanz und Sang, den beiden Weisen, und zu Rollenschauspiel gekommen, da ist er nicht mehr für sich allein (da halte er bescheiden zurück)! Da gilt es des Schauspielers Herz und Meinung zu übernehmen" and begleitend mit Trommel und ihrem tanzartigen Rhythmus Schlag auszusagen, was der Schauspieler, zumal der Hauptspieler, mit seinem Spiel, mit Tanz und Sang, "sagen" will. Äußere Hilfe und Richtschnur ist da die Partitur und ihre Angaben und Vermerke; danach also muß der Trommelspieler Tanz und Sang, die "beiden Weisen," mitschaffen.

Dem Kapitel über die Trommel folgt das Kapitel über die Flöte. Sie ist gleichsam die Antithese zu der Trommel. Dort Rhythmus und körperliche Kraft, hier, in der Flöte Seele und Melos. Dort Quantitas, hier Qualitas — oder wie immer wir auch diese Antinomie kennzeichnen wollen. Unirdisch, wie von jenem anderen Ufer her erklingt zu Beginn des Nō der leise leichte wehe Flötenklang, ergreifend, erschütternd; davor wird alles still: eine andre Welt mag sich auftun. So steht der Flöte zu, mit ein, zwei Tönen in das Innerste der Nō-Stimmung einzuführen, die Herzen hineinzusenken, und dies ihr Amt und Tun im Nō-Beginn soll sie sodann das ganze Nō hindurch fortführen, "durch Präludialspiel, Hauptspiel und Endspiel (*Jo, Ha, Kyū*) der betreffenden Nō-Darbietung das Melos (Ton-Stimmung und -Wirkung *chōkan*⁸¹) tragen." Mehr äußerlich genommen und gesagt; sie gibt dem Sänger und Schauspieler den Ton, d.i. die

Tonart an; von ihr übernimmt er solches — die ist das sog. *Ne-tori* —; und sie die Flöte trägt das ganze *Nō* hindurch die Tonart. Hier nun, sagt Seami, ist besonders eines, das die Flöte kennen und verstehen muß: Wenn nämlich das Spiel sich seelisch vertieft, so wird "von selbst des Hauptspielers Gesang ein minimales Steigen oder Sinken zeigen. Zwar ist natürlich selbstverständlich die Flöte maßgebend als das die Tonart bestimmende Instrument. Wenn aber unter der Begründung, daß die Flöte maßgebend, in der maßgebenden Tonart strikt ohne Rücksicht weiter und weiter geflötet wird, dann ist es aus mit der Harmonie von Schauspieler-Gesang und Flötenton, und die musikalische Wirkung der Aufführung geht verloren." Der Flötist also muß verstehen, sich auf den Schauspieler einzustellen und — so führt Seami dann weiter aus — ihn dann an günstiger Stelle leise und geschickt wieder zur rechten Tonhöhe zurückzuführen, ohne daß es den Zuhörern auffällig wird.

Wie wichtig diese Sache dem Meister Seami ist, mag man daraus ersehen, daß er, die streng systematische Darstellung des Werkes unterbrechend, ein folgendes Kapitel (Kap. VI) einem über diese Sache illustrierenden Beispiel, der Ruhmestat des großen Flötenmeisters, widmet, welcher durch geschickte Anwendung dieses "Kunstgriffes" die ganze *Nō*-Aufführung, die sonst wohl gescheitert wäre, rettete und zum besten Erfolg führte.

"Einmal bei einem Gottesfeier-*Nō* hatten der Firstbalken-Hauptspieler und ein Knabe das *Rongi* (den Sangeswettstreit) zu singen. Die Tonart war *Rankei* (n.111). Die kindliche Stimme, die noch immer knabenhaft war, ging dabei aufwärts nach *Banshiki-Kolorit*(n.111) hin; des Hauptspielers Gesang war *Rankei*. Da sie nun das Hin und Her des *Rongi* sangen, so waren die beiden in der Tonart nicht eins; das Spiel war zum Scheitern verurteilt; da gab jener *Meishō* (n.105), das ursprüngliche *Rankei* blasend, doch, des Kinderstimmgesangs Tonweise innerlich mitbeachtend, bei dem begleitenden Flötenspiele Färbung nach *Banshiki*-Stimmung hin, und indem er bei dem Hauptschauspieler die ursprüngliche *Rankei*-Tonart blies, hörte sich das Spiel der beiden ohne Fehl und Befremden an, und das *Nō* gelang aufs beste.... Niemand im Publikum bemerkte es, und der Hauptspieler sagte hernach zu *Meishō* rühmend: 'Wahrhaft ein Gotteswunder war das Flötenspiel heute'. Ja, erwiderte *Meishō*, 'da Ihr es gemerkt und erkannt, so darf ich sagen: reichlich Mühe hat es mir gemacht, dies alte Kunstverfahren, Alt und Jung der Stimme im *Rongi*(n.113) in Einklang zu setzen'. In den "Gesprächen über *Nō*" erfahren wir später, daß *Kwan'ami* der Alte, Seami der Knabe war. Die Allergrößten also sind es, die

da spielten, und doch hätte ihr Spiel völlig Schiffbruch gelitten, wenn nicht die Flöte klug und geschickt vermittelt und auf diese Weise das Nō zum Siege geführt hätte. Wahrhaft, denkt und sagt Seami, für alle Zeiten darf dies zum Vorbild dienen; mit Recht soll Meishō's großer Name auf die Nachwelt kommen. Und unwillkürlich kommt Seami dem Meister sein Lieblingswort, die rühmendste Bezeichnung wahrhaft guten und schönen Spiels in den Sinn: *an-raku-onja*, das war "*an*" (leicht", "sicher", "friedvoll") und "*raku*" ("Freude", "muisches Wesen"); solch Spiel ist Ausdruck "wohlregierter Welt", da alles wohl und sicher steht.

Nachdem solchermassen die Nō-Spieler im engeren Sinne, Schauspieler wie Orchester, abgehandelt sind, wendet sich die Darstellung dem gleichsam außerhalb stehenden Zwischen- oder Nachspieler, dem *Kyō-gen* (wörtlich "Narren-Wort"¹¹⁸) zu. Zweierlei *Kyō-gen* sind dabei zu unterscheiden: das eine sind die das Satyrspiel (*Kyō-gen* genannt) spielen, das dem ernsten Nō-Spiel nachfolgt. Das andre ist der Zwischenspieler¹²⁴, der innerhalb des ernsten Nō die Pausen füllt, indem er unkostümiert, als wäre er selber einer der Zuschauer, hereinkommt, Platz nimmt und zu plaudern anfängt, reinste Prosa im Gegensatz zu der hohen Poesie des eigentlichen Nō, fern aller Musik, anfänglich überhaupt ohne niedergeschriebenen Text, freie Unterhaltung, leichtes Geplauder. Ursprünglich überhaupt wohl keine festgelegte Person, hat sich dieser *Kyō-gen* kurzweg aus der Praxis heraus entwickelt, ist auch weniger der Narr und Spaßmacher, als ein wenig etwas in der Art des Theaterdirektors des "Vorspiels auf dem Theater" in Goethe's "Faust":

"Ich wünsche sehr der Menge zu behagen,
besonders weil sie lebt und leben läßt...
Wie machen wir's, daß alles frisch und neu
und mit Bedeutung auch gefällig sei?..."

Überall springt der *Kyō-gen* ein, er verkürzt die Pausen, und zwar verwendet er sie geschickt sogleich, um dem Publikum zu erklären, was es zu erwarten hat, wie der Gang des Stückes ist, und anderes mehr, kurz, um jede Schwierigkeit des Verständnisses aus dem Weg zu räumen, und so dem Nō die Bahn zu bereiten. Dies Management des Nō liegt ihm ob. Dazu muß er natürlich sein Publikum kennen, die konkrete Situation aufs schärfste erfassen (und doch vielleicht dabei so tun, als bemerke er gar nichts).

“Beseht die Gönner in der Nähe!....

Man eilt zerstreut zu uns, wie zu den Maskenfesten,
und Neugier nur beflügelt jeden Schritt,
die Damen geben sich und ihren Putz zum besten
und spielen ohne Gage mit....”

Vor den hohen und höchsten Herrschaften muß der Hauptspieler bei aller äußersten Höflichkeit und ehrfürchtigen Scheu doch leicht und sicher und völlig unbekümmert, ästhetisch vollendet, durch Witz und Geist entzückend und überraschend spielen. In den Zeiten, wo, sein Spiel noch extempore geschah, war das keine geringe Aufgabe. Bei dem einfachen Publikum muß er es breit und behaglich machen, und nur natürlich ist, daß Narretei und Spaß sich vordrängt. Es ist dies der einfachste Weg, die Zuhörer zu sich zu ziehen und aufhören zu machen. Der Zwischenspieler soll und will ja unter keinen Umständen öde und langweilig erscheinen; er soll ja Lust und Freude erwecken, soll “belustigen” im besten Sinne, und so wendet er sich oftmals zur “lustigen Person”. Witze, Späße, närrisches Wesen, all das, findet Seami, mag recht gut sein: Sei die lustige Person! nur falle nicht ins Gemeine! nur bleibe immer, auch in der Prosa, im Alltagsgewand, Volk unter Volk, dem hohen Geiste des Nō, in dessen Mitte du dich bewegst, angemessen! Anmutig schön sei im Tiefsten all deine Komik! Glückliche du, wenn dir von Geburt her solches Wesen geschenkt ist, durch unmittelbare Liebenswürdigkeit die Menschen um dich gewinnend, gefällig im schlichsten und edelsten Sinne!

Liest man so, was Seami aus reicher Erfahrung dem Kyōgen-Spieler ans Herz legt, so mag man von fern her erkennen und ahnen, welch eine Welt von Können in diesem Außenposten des Nō allzeit verlangt worden und durch Jahrhunderte betätigt worden ist: Komik, Narretei und liebenswürdig-gefällig Geplauder, und heimlich unauffällige Leitung des Hörenden und Schauenden.

Das Schluß- und Ausgangskapitel wendet sich, wie es das Eingangskapitel tat, wiederum der Gesamtheit, der ganzen Truppe zu; die für jeden Spielenden in der Truppe brennend wichtige Frage nach dem aufzuführenden Spiel selbst rückt in die Betrachtung. Praktisch heißt dies für die damalige Nō-Darbietung: Wieviele Stücke sollen gespielt werden und welcher Art sind sodann die zu spielenden Stücke?

Alles Nō steht unter der Dreier- oder Fünfer-Entfaltung; es steht, wie letztlich alle Kunst und, nach Seami, selbst jedes

Kleinste im Spiel jedes Wort, unter dem Gesetz von Anfang, Mitte und Ende, mit Nō-Kunst-Termini: *Jo* 序 ("Präludium", "Eingang"), *Ha* 破 ("Durchbruch"), *Kyū* 急 (Presto Finale). Dabei entwickelt sich die Mitte gerne wieder in eine Dreiheit, wobei die höchste drängende Höhe, der Gipfel *Yama* 山 "der Berg" spielgesetzgemäß sich gegen Ende dieser Dreiheit hin schiebt. Große innere Gesetze walten hier; es ist mit ihnen wie mit den Naturgesetzen; man mißachtet sie nicht ungestraft.

Allein, nun ist aufgekommen und Mode geworden, mehr als fünf Stücke zu geben. Schuld sind die hohen und höchsten Herrschaften, welche, vielleicht plötzlich, die Forderung nach mehr Stücken, womöglich nach doppelt so großer Zahl stellen. Was soll man machen in solchem Falle? — Äußerlich kann man sich nicht dagegenstellen; Befehl ist Befehl; der Weisung von oben muß stattgegeben werden. Aber gerade da weiche man innerlich auch keinen Schritt ab von den großen Gesetzen, gerade da sei man sich bewußt, daß alles Nō in *Jo*, *Ha*, *Kyū* verläuft und dementsprechend gegeben werden muß. Man teile also diese an Zahl ungewöhnlich vielen Stücke so ein (und wähle sie möglich ihrem Charakter nach schon so), daß ihre Gesamtheit dargestellt als *Jo*, *Ha* *Kyū* sich zeigt; insbesondere spare man mit *Ha*, dem "Durchbruch", und seinem *Yama* "Gipfel" lange Zeit; "man habe immer die ganze Aufführung in Sinn und Gedanken, halte Atem (Kraft und Raum) für *Ha* und *Kyū* bereit, sei sparsam in der Kunstentwicklung, halte mit der Musik vorerst (bescheiden) zurück und sei darauf bedacht, in Art und Weise der Nō-Darbietung immer noch verschiedenes Letztes und Höchstes in Bereitschaft zu haben!" Gerade da wird sich zeigen, ob man die Sache meistert. "In bester Voraussicht alles und jedes bedenkend, wisse man des Nō *Jo-Ha-Kyū* im Spiele zu dehnen!"

Große grundsätzliche Erörterung ist dies hier; es werden keine solchen ins einzelne gehende Betrachtungen angestellt wie etwa in Seami's *Fukyokushū* (Kap. III) und anderwärts, mit Erwägungen, welche verschiedenen Fälle man mit Nō-Darbietung zu gewärtigen habe und wie man sich darauf vorbereite. Nur das große Gesetz des *Jo-Ha-Kyū*, das innere Geheimnis der Kunst, wird vor die Seele der Truppe gestellt; ihm soll sie anhängen; auch in Notlage soll sie sich davon lassen — vielleicht im Gegensatz zu anderer Truppe, die jetzt gerade durch Überbordwerfen aller Rücksichten stürmische Erfolge erzielt. Ungestraft wird sie es nicht lange tun. Haltet an den großen inneren

Gesetzen, ruft Seami den Seinen zu, dann habt ihr dauernden Bestand, wahre anhaltende Wirkung, bleibenden Ruhm!

Die von uns dem sonst wenig Schwierigkeiten bietenden Texte beigegebenen Anmerkungen wollen, so wird man finden, möglichst nahe an Urtext und Urschrift heranzuführen, dienen also in erster Linie dem mit japanischer Schrift und Sprache Vertrauten, ermöglichen ihm unter Umständen die Wahl zwischen mehreren Nuancen der Übersetzung. Gewisse Worte oder Ausdrücke werden etwa japanischerseits leichthin gebraucht und haben doch, von anderer Sprache her genommen, verschiedenste, wenn auch vielleicht nur minimal sich unterscheidende Nuancen. So etwa das immer wieder gebrauchte, eine Aufführung oder dergleichen lobende, von uns meist mit "reizvoll" wiedergegebene "*omoshiroi*" (n. 135) "amüsant, "interessant", "(wirklich) unterhaltend" (im Gegensatz zu "langweilig öde"), "geschmackvoll", "reizend". Oder das in diesem Werke immer wiederkehrende *kokoro-e* 心得 (vgl. n. 41, 64, 80; den Schriftzeichen nach: "im Herzen haben", "erfassen"): was man wissen, merken, erfassen und dann auch leisten, können und verstehen muß; Kenntnis, Verständnis, Augenmerk; gerne gebraucht in Vorschriften: "Zu Ihrer Belehrung", "zur Beachtung"; daher *kokoro* die Bedeutung gewinnt ("Vorschrift", "Statuten", "Reglement"; bezw. der den Posten Einnehmende, d.i. der Stellvertretende (im ursprünglichen Sinne); daher die Übersetzung "Amt", zumal in dem Zusammenhange mit *yaku* (n. 3), was "Amt", "Posten", "Rolle", "Pflicht", bedeutet. — Andererseits schafft das chinesische Schriftzeichen-System Ausdrücke von einer Geschlossenheit, wie sie in anderer Sprache kaum so wiederzufinden sind; in der Einleitung zu Seami's *Goon-gyoku-jōjō* sind wir ein wenig darauf eingegangen, zumal auf die Doppelschriftzeichen-Ausdrücke. Auch in dem vorliegenden Werke kehren solche wieder (vgl. *on-kan* n. 89, *on-sei* n. 23, *chō-kan* n. 81). Manche Termini und Zeichen haben die verschiedenartigste Weite und Färbung der Bedeutung z.B. 曲 *kyoku* (vgl. n. 29, 38, 14, 21, 27, 72, 5, 151, 155, 159), *Za* ("Sitz", "Bühne", "Truppe" n. 4, 50, 56, 128), 道 *dō, michi* (n. 26). Zahlreich begegnen in diesem Werke Termini *technici* aus dem Bereich des Nō, dem Kenner des Nō wohlbekannt, wie *kaikō* (Mund-Eröffnung n. 43), *Issei* ("Erstgesang" n. 65), *Rongi* (Disput, Wettstreit n. 113), *Mondō* ("Frage und Antwort" "Dialog" n. 34), "Brücke", *Gakuya* (n. 18), *Michiyari* (gleich *Michiyuki* "Weg-Angabe" n. 125); in den Anmerkungen sind die Zeichen

bereitgestellt, und wo die Benennungen heute verschieden sind, ist Erklärung gegeben (n. 19, 20 u.ö); im übrigen sei auf unsre vielen Ausführungen anderwärts in den Seami-Übersetzungen verwiesen. Ähnlich steht es mit dem auch von Seami so oft gebrauchten Ausdrücken "die beiden Weisen (*ni-kyoku* n. 72), "Tanz und Sang" (*bu-ka* n. 8), "*monomane*" ("Nachahmung", "Schauspiel-Darstellung n. 72, 106), "*iware*" ("Motiv", "Fabel" n. 44; Gang eines Stückes) und anderen mehr.

Auch das Ringen Seami's um die Fünf (verschiedenen) Arten des Nō, das in andern Werken so umfassend hervortritt, taucht an einer Stelle unsres vorliegenden Werkes (n. 96) hervor; anmerkungsweise ist hier auf die ausführlicheren Werke verwiesen. Mit Absicht ist viel und reichlich gegeben; der Leser mag und soll nur nehmen, was ihm willkommen oder not ist. Nur an wenigen Stellen ist Diskussion der Forscher (n. 121, 129); nur selten erscheinen Emendationen (z.B. n. 23) notwendig; nur drei, vier Personen und geschichtliche Gestalten werden eigens genannt und machen erklärende Anmerkung erwünscht (n. 105, 108, 139); und wo Seami einmal andeutend von sich und seinem Vater erzählt, ist Anmerkung natürlich geboten (n. 110). Auch solch ein eigens geschaffener Ausdruck wie der eingangs erwähnte *hei-tō* "Kopf an Kopf" (n. 7, 37, 50) ruft die Kommentierung herbei. — So möge der Leser die Anmerkungen gebrauchen, die Einführung der Einleitung nutzen und im übrigen diese Schrift Seami's in dem grossen Zusammenhang des Gesamt-Seami-Werkes betrachten!

HERMANN BOHNER

TEXT*

I.

Eingang¹

(Nō-)Lehrgang², die einzelnen Rollen³ und Ämter³ der Mitglieder einer Nō-Bühne⁴ betreffend.

Für alle Mitwirkenden einer Nō-Bühne (und -Aufführung)⁴ gilt, daß, wenn nun ein jeder in der verschiedensten Hinsicht mit Einsatz aller Kraft seine Sache geübt und vorbereitet hat, noch einem Anderen Weiteren innerlich die Sorge und Bemühung sich zuwenden muß: daß (nämlich) die Truppe (und Aufführung)⁴ als Ganzes Gelingen und Wirkung hat, und dazu gibt es nur den einen Weg, daß alle (Spielenden) ihre Spielkraft⁵ aufs innigste vereinen⁶. Wo nicht alle wie Ein Mann geschlossen zusammenspielen⁷, da mag jeder einzelne noch so sehr überzeugt sein, daß er Allerbestes leiste — ein harmonisch-völliges⁷ Gelingen von Tanz und Sang⁸ kann es da nicht geben. So habe man im Herzen, auf dem Wege des innigen gegenseitigen Ineinander-Verschmelzens⁹ Tanz und Sang⁸ zu geben. Man denke ja nicht: "Ich mit meiner Kraft allein schaffe es". Art und Übung¹⁰ des Firstbalken-Hauptspielers¹¹ der Truppe lege man zugrunde¹² und schaffe ganz, wie er es angibt¹³, das Kunstspiel¹⁴.

Das Einzelne folgt im weiteren.¹⁵

*) Text folgt Nose Asaji's Ausgabe, welche auf derjenigen Yoshida Tōgo's basiert. — In runde Klammern Gesetztes ist (von den Herausgebern) hinzugesetzte Begleitschrift; in eckige Klammern Gesetztes ist selbst in Nose's Ausgabe nicht geschrieben.

II.

Amt und Weg des Firstbalken-Hauptspielers¹⁷

Was Weg und Weise des Spieles¹⁶ des Firstbalken-Hauptspielers¹⁷ anlangt, so ist, bei der Aufführung auf der betreffenden Bühne, aus dem Musikraum²⁸ hervor auf die Brücke tretend und haltmachend, den Einen Satz Erstgesang (*Issei*)¹⁹ vorzutragen, alsdann auf die Bühne selbst zu gehen, von *Sashikoto*²⁰ an, bis da er die ganze eine Partie des Tonspiels²¹ singend zu Ende geführt hat, (alles) einzig des Hauptspielers Sache. Mag auch beispielsweise seine Stimme u.a. nicht ausreichen — kann er diesen Einen Satz Erstgesang¹⁹ nicht geben, so kann er nicht Hauptspieler sein.

Falls, der Art des betreffenden Nō entsprechend, Mann und Frau oder derart, ein Paar, ein Alter und eine Alte zusammen die Sache zu machen hat, so mag auch das gehen. Nur daß, wo ein Einziger aufzutreten hat und unter der Begründung²², daß des Hauptspielers Spielkraft nicht ausreiche oder auch Gesang und Stimme nicht völlig²³ gewachsen sei, er einen Unberufenen²⁴ mit sich führt und blutigen Anfängers Spielschau²⁵ dadurch entstehen läßt, das ist nicht dem Weg (der Kunst)²⁶ gemäß. Wieder und wieder sei gesagt: daß bei Partien des Tonspiels²⁷, die nur ein Einziger zu geben hat²⁷, unter der Begründung²², er reiche nicht aus, mehrere auftreten, oder daß gar von der Bühne unten²⁸ her im Gleichton (mit)gesungen wird, das ist ganz und gar nicht dem Weg (der Kunst)²⁶ gemäß. In allen Stücken (*kyoku*)²⁹, welche es auch seien, heißt Firstbalken-Hauptspieler¹⁷ sein der Gipfel,³⁰ da man von allen als Meister anerkannt wird. Der Beweis *ad oculos*³¹ solchen Gipfels ist: Im Falle beispielsweise die Stimme (einmal) auch nicht genügt, wenn dann nicht die Kraft da ist, das Stück auf der Stelle in eben dieser Aufführung doch durchzuführen — dann kann schwerlich von einem Meister gesprochen werden. Meister³² in der Sache, das ist der Schauspieler (*shite* "Macher"³²), der das Unzureichende ausreichend "macht" und so das Höchste des Weges (der Kunst) erreicht.

Ist dies (Erstgenannte) vorüber, und ist bereits der Seitenspieler³³ weiter aufgetreten, so muß (der Hauptspieler), in Dialog³⁴ und Mitgesang³⁵ als Rückhalt und Stütze³⁶ der festen

harmonischen Zusammenordnung³⁷ der ganzen Truppe das Eine in Herz und Sinnen haben, im Zusammenspiel mit den andern mittelst all der einzelnen Weisen und Melodien (*kyoku*)³⁸ für Schauende und Hörende die eine Aufführung zu schaffen.

Dies ist des Hauptspielers Weg (Kunst, Amt). Außerdem³⁹ ist die Gesangesführung im Rongi (Gesangeswettstreit)⁴⁰ des einen Hauptspielers Sache.

III.

Amt des Seitenspielers⁴¹

(Was der Seitenspieler merken und verstehen muß)⁴¹

(Item). Amt des Seitenspielers Punkt für Punkt.⁴² Im allerersten Anfang des Spieles auftretend, vom ersten "Auftun des Mundes" (*kaikō*)⁴³ an, Titel und Motiv⁴⁴ klar kundgeben und so diese eine Aufführung (und Versammlung)⁴⁵ gestalten und schaffen, das ist ganz und gar Kunst und Amt⁴⁶ des einen Seitenspielers und seiner Person⁴⁷. Insbesondere will das Auftun des Mundes⁴³ als dieses Tages allererstes Wort⁴⁸, nämlich Segen⁴⁹ für die Zehntausend Schauenden und Hörenden, in jeder Hinsicht trefflich einstudiert und gekannt sein. Hernach sodann (wenn der Hauptspieler aufgetreten) gilt es, das ganze Stück⁵⁰ hindurch im Sinne⁵¹ eines innig übereinstimmenden mitgehenden Begleitspiels,⁵⁰ des Hauptspielers Maß und Rhythmus⁵² innerlich als Führung⁵³ übernehmend, eine Nō-Darbietung wahren Zusammenspiels⁵⁴ und innerer Einheit⁵⁴ zu geben. Es handelt sich hier um den Weg (unsrer Kunst)²⁶, den der Seitenspieler im Innern ganz besonders erfassen und verstehen muß. Von dem, daß er der Führung⁵⁵ des Hauptspielers folgt, hat er ja den Namen "Seitenspieler" (*waki no shite*). Gesetzt auch, der Hauptspieler genüge nicht, ja gerade indem er ein Hauptspieler ohne die Kraft ist, muß der Seitenspieler doch, insofern jener das Haupt der Truppe⁵⁶ ist (und sie führt und trägt), demselben Folge leisten. Daß mit der Begründung,²² der Hauptspieler genüge nicht, der Seitenspieler, der meisterliche (*jōzu*), ein anderes Spiel nach eigenem Dünken⁵⁷ schafft und dann die ganze Aufführung auseinanderklafft, das kann und darf der rechte Weg des Nō nicht sein. Dem guten (Hauptspieler) Folge leisten, dem schlechten nicht minder Folge leisten, das macht den Seitenspieler aus. Das

ist das Nummer-eins-Begleitspiel⁵⁸. Fehlt das Begleitspiel, so bleibt die Nō-Gestalt nicht ohne Fehl. Dies Prinzip⁵⁹ voll erfassend, die ganze Aufführung ausführen, das muß des Seitenspieler Weg und Weise²⁶ genannt werden.

Weiter, was die andern Seitenspieler-Personen⁶⁰ betrifft, so gilt (für sie), je nach dem festgesetzten Charakter des betreffenden Spiels, Maß und Rhythmus im Öffnen und Schließen⁶¹ gründlich gelernt und einstudiert, in innerlich einheitlicher Haltung, ohne Fahrlässigkeit, geschlossen⁷ das Nō zu spielen. Dies ist der Weg²⁶ der weiteren Seitenspieler-Personen. Was die Zahl der im Nō (gleichzeitig) auftretenden Personen betrifft, so sollen es nicht mehr als vier oder fünf sein. In alten Zeiten spielten, wie wohl die Schauspieler zahlreich waren, ein oder zwei Personen, da ein Nō mit etwa zwei Personen als gut galt. Daß unter der Begründung²², es seien viele Schauspieler da, ganze Gruppen⁶² von Leuten, nach eigenem Gutdünken willkürlich gekleidet,⁶³ in Eboshi-Hut und Alltagsgewand (*suō*),⁶³ (Chor-artig) im Gleichton in singen, ist vollends ganz und gar nicht der Weg der Kunst²⁶. Zunächst ist es höchste Ungebühr⁶³. Diese Art ist eine erst in den letzten Jahren aufgekommene Spielweise. Zustimmung läßt sich dem nicht.

IV.

Amt der Trommel⁶⁴

(Was der Trommelspieler merken und verstehen muß).⁶⁴

Amt des Trommelspielers ist dies: Schon hat er (die Trommel) zu schlagen begonnen und damit das Nō eröffnet; noch ist nicht eines Schauspielers Erstgesang (*Issei*)⁶⁵ und auch *Sashikoto*²⁰ nicht erklingen — diese Spanne ist das Feld seiner eigenen Kraft⁶⁶; da lasse er, in allem und jedem seiner eignen ganzen Person und Herzenslust stattgebend⁶⁷, mit Taktruf⁶⁸ und Trommelklang⁶⁹ seine Kunst erschöpfend⁷⁰ entfaltend, seine Weisen ertönen. Ist es dann in der Folge⁷¹ zu Tanz und Sang⁷², den Zwei Weisen⁷² und Rollen-Schauspiel⁷² gekommen, da ist er es nicht mehr für sich allein⁷³ (bescheiden halte er zurück)! Dann gilt es, des Schauspielers Herz und Meinung⁷⁴ zu übernehmen und nach der Partitur-Vorschrift⁷⁵ der Zwei Weisen⁷² die Sache zu machen. Das muß der Weg²⁶ der Sarugaku-Trommel⁷⁶ sein. Auch für die

große Trommel (Pauke)⁷⁷ gilt im Sinne das Gleiche. Welcher großen Trommel auch immer es sein mag — wirr-wilder Trommelwirbel (*ran-sei*)⁷⁸ wird der Beginn⁷⁹ sein.

V.

Amt der Flöte⁸⁰

Der das Amt der Flöte versieht⁸⁰, hat das einzigartig wichtige Amt, durch Jo, Ha, Kyū (Präludialspiel, Hauptspiel und Endspiel) der betreffenden Nō-Darbietung hindurch die Tonstimmung und -wirkung⁸¹ zu tragen. Ehe noch das eigentliche Sarugaku-Spiel begonnen hat, hat er flötend vorerst die Ruhe zu bringen⁸² und in das Gefühl alsbald sich eröffnenden Spieles einzuführen⁸³! Ist es sodann zu Tanz und Sang⁷² gekommen, so hat er in Einklang mit dem Gesange des Hauptspielers, Tonstimmung und -wirkung⁸¹ schaffend, dem Gesange Charakter (Farbe) zu geben. Hier nun gibt es ein Verhalten, das der Flötenspieler vor allem anderen kennen und verstehen muß. Zwar versteht sich natürlich ja von selbst, daß die Flöte als das die Tonart bestimmende Instrument⁸⁴ maßgebend ist. Allein zum harmonischen Gelingen der ganzen Ausführung ist noch ein Anderes Wichtiges zu bedenken. Das ist der (alte) Kunstgriff⁸⁵, daß des (reinen) Musikers⁸⁶ Flöte Modifikationen kennt. Des Sarugaku-Flötenspielers Innerstes (Herz) ist dies: Von selbst wird mit des Hauptspielers Gesang ein minimales Steigen oder Sinken eintreten und hohe oder tiefe Tonlage⁸⁷ sich einstellen müssen. Wenn nun unter der Begründung daß die Flöte maßgebend¹² ist, in der maßgebenden Tonart ohne Herz und Rücksicht⁸⁸ weiter und weiter geflötet wird, dann ist es aus mit der Harmonie von Schauspieler-Gesang und Flötenton, und die musikalische Wirkung⁸⁹ dieser Aufführung geht verloren⁹⁰. Wenn aber (der Flötenspieler) einfach dem Kolorit⁹¹ des Gesanges des Schauspielers entspricht und minimal danach den Ton in Beachtung nimmt und so der Tonstimmung⁸¹ die Färbung⁹² gibt, hört niemand im Theater, daß die Tonart anders ist. Da ist einfach wie immer das Ergreifende der Musik (*on-kan Tongefühl*)⁸⁹. Daß der Schauspieler im Ton um ein Minimum höher oder tiefer geht, das ist wiederum auch nichts so Schlimmes. Solch minimales Steigen oder Sinken im Tone gibt es selbst gar bei *Shōmyō*⁹³ und *Haya-uta*⁹⁴. Da in Sarugaku sämtliche Schauspiel-

Darbietungen (*Monomane*)⁹⁵, (d.i.) Segenswort⁹⁶, *Bōoku* (Hoffen und Gedenken)⁹⁶, *Rembō* (Liebe und Sehnsucht)⁹⁶, *Aishō* (Schmerz und Klage)⁹⁶, *Ikari* (Zorn)⁹⁸, Tanz⁹⁹, *Urami* (Groll)⁹⁷, *Hataraki* (stark-heftige Geberdung)¹⁰⁰ derart die verschiedensten musikalischen Weisen¹⁰¹, haben so gibt es von selbst unwillkürlich¹⁰² das Steigen und Sinken im Tone. Daß auch der Flötenspieler, dieser Kunstweise gewärtig, dem Gesang des Schauspielers folgend, diesen alten Kunstgriff⁸⁵ nutzend, nach den rechten Tönen sucht und wo Tanz und Sang⁷² eine Lücke geben, zu der Urtonart hin zurückdreht¹⁰³ und so, ohne daß es die Zuhörer merken, die Tonstimmung⁸¹ am Faden hält¹⁰⁴, das ist Kunst und Weg²⁶ der Sarugaku-Flöte.

VI.

Meister der Flöte Meishō¹⁰⁵

(Item) Daß in Sarugaku, da je nach der augenblicklichen Art und Situation¹⁰⁶ zehntausendfach¹⁰⁷ verschieden gewandelt Stimme und Gesang¹⁰⁷ ist, der Schauspieler den Ton um ein Geringes höher oder tiefer gibt, das ist durchaus kein Mangel des Schauspielers. Vor alters gab es in Yamato-Sarugaku einen Meishō¹⁰⁵ genannten Meister der Flöte. Der verstand die Flöte dermassen, daß *Kyōgoku no Dōyo Nyūdō-dono*¹⁰⁸ (Urglosse: Sado Hankwan¹⁰⁸ genannt) ergriffen sagte: "Die lang sich hinziehenden Pausen zwischen Sarugaku sind zwar übel genug; aber über Meishō's Flötenspiel vergißt man Zeit und Stunde". Einmal bei einem gottesdienstlichen¹⁰⁹ Sarugaku-Spiel hatten der Firstbalken-Hauptspieler¹¹⁰ und der Knabe¹¹⁰ den Disput (Sangeswettstreit *Rongi*) zu singen: die Tonart war dabei *Rankei*¹¹¹. Die kindliche Stimme, die noch immer Knabenstimme war, ging dabei aufwärts nach *Banshiki*-Kolorit¹¹¹ hin. Des Hauptspielers Gesang war *Rankei*. Da sie nun das Mancherlei des Disputs sangen, so waren die beiden in der Tonart nicht eins; da mochte das Spiel verloren gehen; da gab jener Meishō, das ursprüngliche *Rankei* blasend, doch innerlich des Kindesstimmen-Gesanges Tonart leise berücksichtigend, dem Flötenspiele die Färbung nach *Banshiki*-Stimmung hin, und indem er bei dem Hauptschauspieler die ursprüngliche *Rankei*-Tonart blies, hörte sich das gegenseitige Spiel ohne Fehl und Befremden an, und die Aufführung gelang aufs beste. Als bei solcher Art Flöten keiner

im ganzen Theater etwas gemerkt hatte, sagte der Hauptspieler hernach, zu Meishō gewandt, lobpreisend: "Ganz und gar wie ein Gottwunder¹¹² war das heutige Flötenspiel" — da erwiderte Meishō: "Da Ihr es freundlichst gehört und unterschieden habt, so darf ich sagen: reichlich Mühe hat es mir gemacht, die so alte Kunst⁸⁵ der Harmonisierung des Sangeswettstreits von Alt- und Jung-Stimme"¹¹³. Jedoch eben weil er die Tonstimmung von Alt und Jung wandelte und Färbung gab, konnten Alt und Jung zusammen in Einem fortsingen und das Spiel gelang unbemerktermassen ohne Fehl vollkommen. Dies dürfte einer wohlregierten Welt Stimme und Gesang¹¹⁴ entsprechen, den Stand friedvoller Sicherheit der Freude¹¹⁵ einnehmen. Wenn dergestalt ein Meisterspieler von einstens, einzig das Gefühl des Spielens der einen Aufführung zugrundelegend, der unmittelbaren Aufführung makelloso Gelingen bewirkte, so dürfte das bis heutigen Tages Vorbild und Muster¹¹⁶ sein. Das Vorwort (des Buchs) der Lieder sagt: Der wohlregierten Welt Ton ist Friede und Freude¹¹⁷.

VII.

Amt des Kyōgen

(Item) Der Kyōgen-Spieler ist¹¹⁸, wie man weiß¹¹⁹, einerseits "die lustige Person"¹²⁰: Mit plötzlichen Einfällen¹²¹ und alten Geschichten¹²² u. dergl. Spaß und Vergnügen zu machen, nimmt er als Inhalt¹²³ und macht damit seine Sache. Andererseits: im richtigen Nō¹²⁴ bei der Weg-Angabe¹²⁵ spaßhaft zu sein, muß allererst außer Betracht bleiben. Da ist sein Weg²⁶ einzig, Grund und Ziel¹²⁷ (des Stückes) klar zu machen sowie dem Publikum¹²⁸ dem Hauptinhalte¹²⁹ nach kundzutun, was es zu sehen und zu hören¹²⁹ bekommt. Übrigens, als der Lustige¹³⁰ unbedingt die Menge zum tosenden Lachen¹³¹ zu bringen, ist ein vulgäres¹³² Geschäft¹³³. "Im Lächeln¹³⁴ liegt Freude¹³⁴", sagt ein Wort, d.i. ein Reizvoll-¹³⁵freudig-herzbewegendes¹³⁶. Der, solcher Herzensstimmung harmonisch-verbunden⁶, die Zuschauer zum Lächeln¹³⁴ bewegt, Vergnügen schaffend, der ist der Reizvoll-edelschön-Lustige höchsten Ranges¹³⁷. Ihn muß man Meister¹³⁸ des Lustigen nennen. Kyōgen Tsuchi Da-yū¹³⁹ vor alters hatte dieses höchsten Ranges Art. Hier gilt auch: von Natur¹⁴⁰ Liebenswürdigkeit¹⁴¹ zu haben, die die vielen Zuschauer wie von

selbst an sich zieht¹⁴², ist ein Himmels Geschenk¹⁴³ für den Künstler. Man meide darum im Wort und auch in Art und Wesen Vulgäres, und vor den hohen Herrschaften bringe man, ihr Ohr ergötzend, kluge Scherze¹⁴⁴, geistreiche Narreteien¹⁴⁵ vor und was dergleichen mehr ist. Wieder und wieder sei gesagt: Auch als "lustige Person"¹³⁰, sinke man nicht in Wort, in Art und Wesen bis ins Gemeine! Wohl beachte und beherzige man dies!

VIII.

Zahl der Sarugaku-Stücke und Jo, Ha, Kyū¹⁴⁶

(Item) Was die Zahl der (bei einer Aufführung gegebenen) Sarugaku-Stücke betrifft, so ging sie vor alters nicht über vier bis fünf Stücke hinaus. Auch heute noch gibt man bei gottesdienstlichen Feiern¹⁴⁷, Stiftungsspielen¹⁴⁸ u.a. drei Stücke reines¹⁴⁹ Sarugaku und zwei Kyōgen, das sind fünf Stücke. Daß in neueren Jahren, hohen Herrschaften zu dienen, ungewöhnlicherweise über die gewohnte Zahl der Stücke hinaus sieben, acht, ja zehn und mehr Stücke gegeben werden, ist, höheren Orts befohlen, (ja) nicht private Willkür¹⁵⁰. Von *Jo* (Präludium)¹⁴⁶, *Ha* (Hauptspiel)¹⁴⁶ und *Kyū* (Endspiel)¹⁴⁶ zu sprechen, so ist das *Waki-Nō* (Seitenspiel-Nō) *Jo*. Indem nun das zweite, dritte und vierte Stück *Ha* (Hauptspiel) sind und, die Sache erschöpfend, das fünfte Stück als Endspiel erwartet wird und derart *Jo*, *Ha*, *Kyū* abgeschlossen werden und eine wohlgelungene in sich geschlossene Nō-Darbietung ersteht, so muß nun, wenn unerwarteterweise die Zahl der Stücke (vermehrt oder) verdoppelt wird, auch *Jo*, *Ha*, *Kyū* geändert werden; und ein Zustand der Verwirrung¹⁵¹ der Spielplanfolge¹⁵¹ mag eintreten. Wiederholentlich sei gesagt: Für den Künstler¹⁵² ist das eine höchst wichtige Angelegenheit¹⁵³. Wenn es jedoch höheren Orts so befohlen wird, ist nichts weiter dagegen zu machen. In solchem Falle auch habe man die ganze Aufführung im Sinne, habe noch Atem (und Raum) für *Ha* und *Kyū* bereit, sei sparsam in der Kunstentwicklung¹⁵⁴, halte mit den *Kyoku* (Musikdarbietungen)¹⁵⁵ vorerst noch bescheiden zurück und sei darauf bedacht, in Art und Weise der Nō-Darbietung¹⁵⁶ immer noch verschiedenes Letztes und Höchstes¹⁵⁷ bereit zu haben. Eines (wahren) Meister Kunst und Spielkraft wird wohl gerade da zutagetreten. Im voraus die Sache aufs beste vorbereitend, Mittel und Wege

bedenkend, verstehe man da des Nō *Jo*, *Ha*, *Kyū* im Spiele auszudehnen¹⁵⁹!

Dies ist Sarugaku-Aufführungs-Lehrgang.¹⁶⁰ Eikyō 2. Jahr 3. Monat.¹⁶¹ Für Mitglieder der Truppe geschrieben.

ANMERKUNGEN

- 1) 序 (*jo*) Vorwort, Präludium.
- 2) 習道 “Übungsweg”, “Lehrweg”, “Lehre” im Sinne der handwerklichen “Lehre” (Lehrzeit, Lehrgang), vgl. n. 4, (*shūdō*) “Schule” vgl. Einleitung; der ganze Titel 申楽一座人数其役々習道次第 zur ganzen Schrift gehörig, sollte daher ursprünglich vor “Eingang” (n. 1) stehen. —
- 3) 役 (*yaku*) “Amt” “Posten” “Dienst” “Rolle”, Schauspielrolle, wozu auch die Rolle der Trommel und der Flöte gehört, vgl. Einleitung! —
- 4) 申楽一座 (*sarugaku-ichiza*); *sarugaku* sei hier, mit Rücksicht auf den Leser, mit “Nō” wiedergegeben; *ichi-za* “ein Sitz” schließt Mehreres in sich ein, wofür uns der eine einheitlich alles umfassende Ausdruck fehlt: Bühne “Truppe” (auch “Schule” z.B. Kwanze-Schule), “Auf-führung” und zwar Gesamtauführung (mit meist 5 Spielen) ebenso wie Einzelaufführung. —
- 5) 曲力 (*kyoku-riki*). — 6) 和合 (*wa-gō*) harmonisch vereinen. —
- 7) 平頭 (*hei-tō*) ein offenbar von Seami selbst neu geschaffenes Wort: Kopf an Kopf “ausgerichtet”, gleichmässig gereiht, wie in Reih und Glied, d.i. völlig zusammen stimmend, harmonisch.
- 8) 舞歌 (*bu-ka*) “Tanz und Sang” “die beiden Weisen”, die Grund-elemente und -Komponenten des “Nō”. Tanz und Sang, d.i. “Nō”.
- 9) 自他融通 (*ji-ta*) *yuzū*, Vgl. Einleitung. —
- 10) 習道 (*shūdō*) vgl. n. 2 “Übung” “Studium”: wie er, der Haupt-spieler es vorbereitet, geübt und einstudiert hat und er es im Spiele gibt. —
- 11) 棟梁 (*tō-ryō*) der “Firstbalken” als der wichtigste, alles be-stimmende Balken des Hauses; daher der Reichskanzler der “First-balkenmeister” genannt ist, und der Hauptspieler in Nō der Firstbalken-spieler. —
- 12) (本) *hon* als “Muster” “Vorbild” “Richtschnur”. — 13) *sono oshie* (教) *no mama* (倣) *ni*. —
- 14) 芸曲. — 15) 其条々 (*sono jōjō*).
- 16) 役道 (*yaku-dō*) Spiel-WEG, Spiel-Prinzip; zu 道 Weg und Weise, vgl. zu 役 *yaku* n. 3, Einleitung!
- 17) 棟梁の為手 (*tōryō no shite*) zum Verständnis setzen wir “Hauptspieler” n. 11, vgl. Einleitung! — 18) 楽屋 (*gaku-ya*). — 19) 一声一句 (*issei ikku*) heute kurzweg *Issei* genannt; “der eine Satz” ist gleich “der eine ganze Text”. — 20) So im Urtext, in Kana geschrieben, heute *Sashi*.
- 21) 音曲一段 [*ongyoku*] (*ichi-dan*), heute *Sage-uta* und *Age-uta*. —
- 22) *tote* in Kap. III: *to shite* indem man sagt, vorgibt, meint, be-

hauptet usf. —

23) 音声 (on-sei) futomo kanawaneba; Yoshida emendiert *totemo* "ganz und gar (nicht)"; Nose faßt *futomo* als "ein wenig (nicht)." —

24) *iware naki* (hito) (謂無) 人 Paraphrase: jemanden, bei dem kein Grund, keine Berechtigung vorliegt, ihn die Bühne betreten zu lassen. —

25) 初入門の見風 (sho-nyūmon) no (kempū). —

26) 道 [dō], (michi), WEG, Prinzip "Kunst", Kunstweise. —

27) 一身一音一曲の節風 (iss hin ichion ichi-kyoku) no (setsufu). —

28) 下座 (geza). — 29) 曲. — 30) *kiwa* (際) wörtlich "der Rand", "äußerste Grenze", hernach *kiwame* (際目).

31) 目前の証見 (mokuzen) no (shōken). —

32) Seami gebraucht ein Wortspiel bzw. ein Schriftzeichenspiel, das hier mit "Meister" übersetzt ist: das Wort *jōzu* "geschickt", "meisterlich" geschrieben 上手 "Ober-Hand" (oben-Hand): "Schauspieler" aber japanisch "machende Hand" *shi-te* 為手; sagen wir kurzweg: der Meister. Der wahre Schauspieler und Meister ist eben derjenige, der die Sache "macht", "der Macher" und zwar 道 (michi WEG, Kunst) ni itaru 至 (bis zum Äußersten, Höchsten) *shite*, die Kunst bzw. die Darstellung bis zum Höchsten macht; man könnte auch übersetzen: der sie "hinbringt". —

33) 脇 (*waki*) no *shite* (為手). — 34) 問答 (*mon-dō*) "Frage und Antwort", *Terminus technicus*. —

35) 助印 Begleitschrift: じゃ音 (*jo-on*) "Hilfston"; andere singen mit. —

36) *tayori* 便 "Verlaß", "Rückhalt", "Stütze". —

37) 平頭 (*heitō*) no 事 (*koto*), vgl. n. 7! —

38) 惚曲 *sō-kyoku*; *kyoku* vgl. 29! —

39) 其外 (*sono hoka*) im Sinne von "insbesondere". —

40) 論義 (遣) の (声先) (*rongi*)-*zukai* no (*kowa-saki*). —

41) 脇の為手の心得 (*waki*) no (*shite*) no (*kokoroe*); vgl. n. 33! zu *kokoroe* vgl. Einleitung! vgl. auch n. 64, 80, 118! —

42) 条々 (*jōjō*) "Abschnitt für Abschnitt", "im einzelnen". —

43) 開口 (*kaikō*) (Nose:) ein bei dem allerersten Nō, das an diesem Tage gespielt wird, zu Anfang von dem zuerst auftretenden Seitenspieler gesprochenes kurzes Glücks- und Segenswort, etwa: "Möge die Dynastie (dies Zeitalter, diese Regierung) ewig Friede und Gerechtigkeit (*tai-hei*) sein!" Vgl. Einleitung! —

44) *sono* 題目 (*daimoku*) no *iware* (謂) "des Titels Fabel", was der Titel an Motiv und Fabel sagt. —

45) 一会 (*ichi-e*). — 46) 芸役 (*gei-yaku*). — 47) *Waki* (脇) no *shite* (為手) no 一人一心 (*ichi-nin iss hin*). — 49) *ho-tan* (発端) "Start". — 49) 祝言 (*shūgen*) "Segenswort". — 50) 一座の平頭 (*ichi-za*) no (*heitō*) no *gu-gyō* 具行; zu *heitō* vgl. n. 7, 37! —

51) *hon* (本) to *shite* als Grund und Fundament nehmend vgl. n. 12! —

52) *tō-ryō* (棟梁) no *okite* (掟) no *hodo byōshi* (拍子). Paraphrase: wie der Hauptspieler schnell oder langsam den Rhythmus bestimmt. —

53) 心中 (*shin-chū*) ni 安得 (*an-toku*) *shite* Paraphrase: 公案自得 es als *Kōan* (Führung, Weg und Plan) selbst übernehmen, *kangae-*

satoru denkend dazu erwachen. —

54) *gu-gyō* (具行) 同心 (*dōshin*) no 曲風 (*kyoku-fū*) vgl. n. 50! —

55) *shi-nan* (指南) "Kompaß" ("nach Südenweisend"). —

56) 一座 (*ichi-za*) wo motsu (持) *hodo no* 主頭 (*shu-tō*); die verschiedenen möglichen Bedeutungen von *za* (n. 4) machen sich hier geltend. —

57) 別心 (*betsu-shin*) no 曲 (*kyoku*). —

58) 大一 (*dai-ichi*) *gu-gyō* (具行) das rechte, wahre, allerbeste Beileitspiel, wie es anders nicht sein soll. —

59) *kotowari* (理). — 60) *sono* 外 (*hoka*) no *waki* (脇) no 人数 (*nin-jū*). —

61) *tsume-hiraki* 詰開 vgl. Einleitung und *Sarugaku-dangi*!

62) 大 (勢連) 座 *ō-(zei)* (*ren-za*) *shite*. —

63) (素襖) *suo no watakushi-sugata* (私姿), letzteres von Nose paraphrasiert: in gewöhnlicher Erscheinung (Kleidung etc.). — Ungebühr *ryōji* (聊爾 *naru*, Nose: *keshikaranu koto, futsugō koto*).

64) 鼓の役の心得 (*tsuzumi*) no (*yaku*) no (*kokoroe*), zu Anfang des Textes statt *yaku* (*yaku-nin*); vgl. n. 118, 80, 3, 41, Einleitung! Andere Wiedergabe: "Was der Trommelspieler wissen und verstehen muß". — 65) 一声 (*issei*) vgl. n. 19. — 66) 我力 (*ga-riki*) *nareba*. — 67) *nani wo mo* 一心 (*isshin*) no *shite* (為手) *ni makasete*, Paraphrase: *nani de mo jibun no omou zombun* 存分 *ni*. —

68) *seihyō* (声兵) erklärt als *kakegoe* die lebhaft-wilden Schreie und rhythmus-verbundenen Rufe, die der Trommler zu seinem Spiele ausstößt; vgl. *Sarugaku-dangi*! — 69) (音力) *on-riki*. —

70) alles zeigend, was seine spezielle Kunst ist, so frei und lebendig und kraftvoll, als er nur immer will und kann. — 71) 次第々々 (*shidai-shidai*). —

72) 舞歌二曲 (*bu-ka ni-kyoku*) die beiden Grundelemente, aus denen alles eigentliche *Nō* besteht (n. 8); hier die eigentliche Entfaltung des *Nō*-Spieles mit "Nachahmung" *monomane* (spezieller Rolle) usw. —

73) *watakushi* (私) *arubekarazu* (有), kann und darf er nicht mehr nur "ich (privat)" (ich für mich) sein; vgl. n. 150! — 74) 心 (*kokoro*). — 75) *hakase* (博士) wörtlich "Professor"; das Vorschriftenbuch, die Partitur. — 76) *sarugaku-tsuzumi* (猿楽鼓). — 77) 大 (鼓) (*tai-*)*ko*. — 78) (乱声) *ran-sei*. —

79) *uchi-tate* (打立) gleich *uchi-hajime* 打始め. —

80) 笛の役の心得 (*fue*) no (*yaku*) no (*kokoroe*); zu Anfang des Textes statt *yaku* 役者 *yaku-sha* vgl. zu *yaku, kokoroe* Einl. n. 3; vgl. auch n. 64; 41, 118! —

81) 調感 (*chō-kan*) Paraphrase: des *Nō* (*on-gyoku*), *chōshi* 調子 (Melodie, Tonart) verwaltend, in Ordnung bringend und haltend, die Zuhörer ergreifen (感動 *kan-dō*) vgl. insbesondere die Einleitung! —

82) (吹静) *fuki-shizumete*. —

83) 初楽即座 (*sho-gaku zoku-za*) no 当惑 (*tōkan*) wo *nasu*. —

84) 調子の器物 (*chōshi*) no (*ki-motsu*): vgl. Einleitung! —

85) *ko-jitsu* (故実) Trick, Kunstgriff, Kunstmittel. —

86) 楽人 (*gaku-nin*) z.B. der *Gagaku*-Musiker. — 87) 甲乙 (*kō-otsu*).

— 88) 心 (*kokoro*) *mo naku*. — 89) 音感 (*on-kan*). — 90) *bu-kyō*,

Zeichen-Beischrift 無興. — 91) (匂) *nioi* wörtlich "Duft". — 92) 色 (*iro*) *doreba*. — 93) 声明 (buddhistische) Inkantation. — 94) 早歌. — 95) 一切 (*issai*) no 物 (真似) (*mono*) *mane* "Nachahmung" "Schauspiel-Rollen", hier etwa Schauspielart und -Weisen; vgl. n. 72. —

96) Vergleiche zu diesen genannten Arten ausführlich *Goongyoku-jōjō*. Segenswort 祝詞 *Bōoku* (望憶), *Rembō* (恋慕); *Aishō* (哀傷).

97) *urami* (怨) Groll, insbesondere des nicht zur Ruhe gekommenen Geistes, zumal des Kriegers, häufiges Spielthema der zweiten Hälfte eines *Nō*, zumal der Zweitspiele. —

98) *ikari* (怒) besonders in Zweit- und Viertspielen. —

99) (舞) *mai*. Über die vielen verschiedenen Tänze ausführlich in "Nō", Einführung.

100) (働) eine Art Tanz; vgl. besonders im "Blumenspiegel". —

101) 音声 (*on-sei*). — 102) *oboezu* (覺) *shite*. — 103) *neji-awasete* (抱合). — 104) *tsunagu* (繋). —

105) 笛の達人名生 *Meishō*, Kwan'ami's Zeit angehörig, ist daher in späteren Künstlerverzeichnissen nicht aufgeführt. Da ihn der große Kenner *Dōyo* derart preist, muß *Meishō* ein sehr bedeutender Künstler gewesen sein. —

106) 物 (真似) (*mono*) *mane no (kiden)* 気転; dies bedeutet zumeist die blitzschnelle geistesgegenwärtige Entscheidung und Wandlung je nach der Situation: hier aber bezieht es sich auf das *Nō* selbst, dessen Haltung, Art, Stimmung. —

107) 万声 (*ban-sei*) *ni kawaru* (変) 音声 (*on-sei*) im weiten Sinne sich auf die verschiedenen Spielarten (Segenswort, Spiel der Schönheit, Liebe und Sehnsucht usf.) beziehend; im engeren Sinne auf Melos und Art der einzelnen *Utae* und Musikpartien. —

108) 京極の道誉入道殿, *Sasaki Dōyo* 佐々木道誉 *Vasall Ashikaga Takauji*'s, auch im *Taiheiki* 太平記 genannt, hervorragender Kenner und Liebhaber des *Nō*; nach der Urglosse: *Sado Hangan* 佐渡判官 "Richter von *Sado*" Amt- und Berufsbezeichnung. —

109) 神事 (*shin-ji*). —

110) Vgl. Einleitung und Kap. II! Wie in *Sarugaku-dangi* ersichtlich, war der Hauptspieler *Kwan'ami*, der "Knabe" *Seami*. —

111) 驚競 eine der 12 律 *Ritsu*; *ban-shiki* 般夢 ist eine halbe Tonstufe höher. — Vgl. Böhner, "Blumenspiegel" Einleitung, Tabelle!

112) *jimben* (神変). — 113) 老声若音 (*rō-sei-waka-on no*) 論義の調子 (*rongi no chōshi no kojitsu* (古実) *kojitsu* n. 85. —

114) *osamareru* (治) 世 (*yo*) no 声 (*koe*); vgl. Einleitung n. 115, 117! —

115) 安 (*yasuku*) *tanoshimu* (楽) (*koe-date*) 声立; vgl. n. 114, 117! —

116) 手本 *tehon*. — 117) 詩序云, 治世之音安以樂. (*shijo ni iu: chi-sei no on wa yasunjite motte tanoshimu*); vgl. n. 114 f, Einleitung!

118) Überschrift: 狂言の役の心得 (*kyōgen no (yaku) no (kokoroe)*; Textanfang: 狂言の役の役人の事 (*kyōgen no (yakunin) no (koto)* vgl. Einleitung, n. 64, 80, 41, 3!

119) 如此 (*kaku no gotoshi*) "wie dies", solchermassen. *Nose* Paraphrase: *kore wa dare mo shitte iru dōri da* wie jedermann dies weiß.

120) *Okashi* (可笑) *no (te)date* 手 (立) wörtlich "komische, lustige,

spaßhafte Einrichtung"; wir geben dies mit dem abendländischen Terminus "lustige Person" wieder. —

121) *zashikishiku*. Viel Diskussion darüber ist, wie dies Wort zu deuten sei. Yoshida faßt es als 棧敷職 *zashiki*-Amt, Bühnen-Amt, bühnengemäß. Nose faßt *chiku* als typische Adjektiv-Endung (vgl. *utsukushiku*), und in diesem Sinne nimmt Suzuki Nobuyuki 鈴木暢幸, dem Nose sich anschließt, als 座の即興らしく "Improvisation" "schnell zustande gebracht"; Yamazaki nimmt es als *omoitsuki* "Einfallen". —

122) *mukashi-monogatari* (昔物語). — 123) 本木 (*motogi*) d.i. 素材, 材料 *zairyō* "Stoff" "Material". —

124) 信の能 (*shin no* (*nō*)). Gegenüber dem vorigen Spieler der eigentlichen *Kyōgen* (Narren-, Satyrspiel) kommt Seami hier strikt auf den Zwischenspieler (*ai*) im eigentlichen *Nō* zu reden (vgl. Einleitung!), dem das Hauptaugenmerk der Betrachtung zugewendet ist. —

125) *michiyari* mit Schriftzeichen-Beigabe 道行 (*michi-yuki*), dem bekannten Terminus technicus jener Partie, womit fast immer das *Nō* beginnt: Angabe der Reise, des Weges, wohin und warum gereist wird. —

126) *mazu* 先 zuerst, vorderhand, in erster Linie — ein leicht partikelartig gebrauchtes Wort, das man nicht zu schwerwiegend nehmen möge. —

127) *kotowari* 理 "Sinn (und) Gang" der Handlung; schon bei *michi-yuki* (n.125) erklärt der Zwischenspieler davon etwas; hernach in den Pausen, z.B. bei *naka-iri* fährt er damit fort. —

128) 一座 *ichi-za* das eine (ganze) Theater, vgl. n. 4! —

129) *kenchō no* (*dōri*) 道理 auch über dies *kenchō* ist Diskussion. Yoshida faßt es als 現条; Nose u.a. als 見聴 "Schauen" — "Hören" wie wir es übersetzen: was es zu sehen und zu hören gibt; *dōri* "Prinzip" "Gang der Handlung" "Hauptinhalt". —

130) *okashi* (可笑) *to* 者 (*wa*), was "lustig" "komisch" betrifft. —

131) *warai-domeku* (笑騒) "in Gelächter losplatzen zu lassen"; hier im Gegensatz zu dem nachherigen "Lächeln" n. 134! —

132) 職 (*shoku*) *naru*, dies Zeichen gesetzt für 俗. — 133) *fūtei* (風体). —

134) *emi* (笑) *no* 内 (*uchi*) *tanoshimi* (楽) *wo* *fukumi* (含); das ist: die höhere Art des Lachens oder Lächelns ist, was dem wahren *Nō* gemäß ist, gerade auch in der Rolle des Zwischenspielers; Ggs. zu dem groben vulgären Gelächter n. 131! —

135) *omoshiroi* (面白) interessant, fesselnd, (wahrhaft) unterhaltend, amüsant, merkwürdig. —

136) *ureshiki* (嬉) (*kanshin*) 感心. — 137) *omoshiroku* (面白 n. 135) *yugemu* (幽玄) 上 (階) (*jō*)-*kai*. — *okashi* (可笑 n. 120). Zu *yū-gen* vgl. Blumenspiegel II (Bohner) Sonderausführung!

138) 上手 ohne Katakana, *jōzu* vgl. n. 32. — 139) (槌) 太夫 auch in *Sarugakudangi* als *Kyōgen*-Meister gepriesen. —

140) *shi-o* mit Zeichen-Beischrift: (愛嬌). — 141) *ai-remu* (愛憐). — 142) (*shōtoku*) 生得, Paraphrase *umaretsuki*, 天性 *tensei*, 天稟 *tembin*. —

143) (冥加) *yō-ga*, d.i. Gottheiten und Buddhas gewähren diesem Künstler in besonderem Masse Schutz und Segen 加護 *kago*. —

144) *rikō* (利口) d.i. *rikō*- *na share*. — 145) *kyōdan* (狂談) spaßhaft-

närrische Plaudereien. —

146) 序 *Jo* “Eingang” “Präludium” Erstspiel *Waki-Nō* (Seitenspiel); *Ha* 破 “Durchbruch” Hauptspiel (Zweit-, Dritt-, Viertspiel) Mitte; 急 *Kyū* Presto, Finale Endspiel (Fünftspiel). —

147) 神事 (*shin-ji*). — 148) 勧進 (*kwan-jin*), um die Ausgaben für den Tempel zu bestreiten, bezw. Stiftungsgelder zu gewinnen. —

149) 信 (*shin*) no 能 (*nō*) no *Sarugaku* (猿楽) vgl. n. 124! —

150) *watakushi* (私) *arazu*, vgl. n. 73! —

151) 曲道 (*kyoku-dō*, *Kyoku*-Weg, *Kyoku*-Kunst, *Kyoku*-Folge) *mo* 前後 (*zen-go* “vor-nach”) *suru* 風体 (*fū-tei*) *naru*; völlige Umstellung der einzelnen zu spielenden *Nō* und damit Unordnung und Verwirrung mag *fūtei* der “Charakter” werden. —

152) 芸人 (*gei-jin*). — 153) 一大事 (*ichi-dai-ji*). — 154) 手 (*te*) *wo oshimi* (惜): *te* Kunstgriff, besondere Künste; Nose Paraphrase: *omo-shiroi nō no te wo nokoshite oku yō ni shi*. —

155) 曲 (*kyoku*) *wo hikaete* (控). — 156) 能の風体 (*nō no fūtei*), was Stimmung, Färbung, Art des *Nō* betrifft. —

157) *shina-jina* (品々) *no oku* (奥) *wo nokoru* (残) (*tedate*) 手立 *wo* (*an-toku*) 安得 *subeshi*. —

158) (公案) *kōan wo mote* (以). — 159) 延曲 (*en-kyoku*). — 160) 申樂一会之習道 (*sarugaku-ichi-e no shūdō*). — 161) 永享 24.3.1430 ff. —

KYAKU-RAI-KWA

却 来 花

Mündliche Tradition nach dem 70. Jahre

七 十 以 後 口 伝

VORBERMERKUNG

Das nachfolgend in Übersetzung gegebene Werk Seami's ist von eigentümlicher Art. Es ist das letzte, darin er über Nō spricht, das letzte *Hi-den*¹ (interne Werk). Der Leser mag in folgedessen ein Letztes Höchstes erwarten. Werk um Werk machtvoll-geschlossene Komposition, baut sich bei Seami die große Reihe seiner Werke auf, ringt sich aus seinem Schaffen und Wirken selbst ans Licht, ist jeweils Ausdruck der betreffenden Lebensstufe, das Ganze wahrhaft ein Lebenswerk, und so mag der Leser hier bei dem zeitlich letzten Nō-behandelnden Werke etwas erwarten vergleichsweise wie das Letzte im "Faust", diesem vom Jünglingsalter durch die Zeitalter seines Lebens bis dicht vor den Tod begleitenden Lebenswerke Goethe's. Der Leser erwartet — und was findet er vor? Ist dies überhaupt ein Werk?! Gehört das hier Zusammengestellte überhaupt zusammen? Hat es von Seami's Hand einen Namen? Und gut denn, einerlei von wem der Name und Titel gegeben worden, was soll das heißen "Mündliche Tradition nach dem siebenzigsten Jahre" und worauf bezieht sich solches, wo doch Schriftliches vorliegt und Seami eigens, mehrmals, dies "schriftlich" betont? Und wenn dies der erste, gewöhnlich gebrauchte Name ist, was soll vollends der zweite: *Kyakurai-kwa*²? Gegeben gewiß nach der eigentümlichsten Stelle dieser Seami-Schrift; aber was bedeutet er? Sagen doch Erfahrenste wie z.B. Nose, daß der Sinn Geheimnis und daß man ihn mehr ahnen müsse als wissen

könne? Und nach dem Titel die Schrift selbst. Ein Vorwort (序 Jo): eine lange schmerzenvolle Klage des über Siebzigjährigen, der durch die Schickung plötzlich seines Sohnes und Erbträgers beraubt ist — und dies Vorwort, sagt ein Kommentator, ist eigentlich "alles", ist das Werk. Darnach, sozusagen zwei lose Zettel; der erste darüber, daß der Tanz der einst vom Himmel herabgekommenen Fee die Quelle des Tanzes im Nō der Seami-Richtung sei — aber wie spärlich, ja fast dürftig mag hier Seami's Ausführung scheinen! Wie feurig, lebensvoll von dem Göttlich-Geheimen durchdrungen spricht Seami eben darüber in anderen Werken! Und das Zweite: eine Bemerkung über *Shirabyōshi*, Tänze, die anfangs in Mädchenkostüm von schönen Mädchen, hernach bei Tempelfesten von Tempelknaben gegeben wurden und deren Art in Kwanze-Nō mitaufgenommen wurde: ein kurzer Satz Seami's, für die Historiker gewiß interessant; aber wie knapp ist er gegeben, gleichsam nur so hingeworfen; und im Zusammenhange damit, in einem zweiten Satze, die Erörterung, daß für Kwanze-Nō die Urform (zumal des Tanzes) das Gottes-Nō sei — ein Thema, das bei Seami anderwärts ganze Bände füllt in machtvoller ergreifender Darlegung. Wie abrupt ist hier alles! Und zu diesem hinzu mag der Eindruck kommen, als ob Seami immerfort sozusagen streife, etwas zu sagen, es aber doch nicht sage; als ob er reden wolle, aber doch nicht rede; und daher das Versagen. Kein Wunder, wenn der japanische Kommentator der Enttäuschung des Lesers offen Ausdruck gibt, indem er gleichsam sagt: Das ist nicht der Mann (Seami), den wir, die Leser, nach seinen andern Werken erwarten, und dies ist nicht die Sache der Schrift, die wir erwarten — worauf freilich der so Sprechende, schon aus schuldiger Ehrfurcht, die gute Seite hervorzukehren, das Plus aus dem Minus herauszuheben beginnt, indem er ausführt: Dafür sehe man in diesem Werke so recht den Menschen Seami, sein schmerzvolles Ringen, Kämpfen und Erleben: und auch die persönlichen Urteile Seami's (sowie Motomasa's) über Komparu Da-yū seien, zumal geschichtlich, höchst interessant.

Kwan'ami, der Vater Seami's, hat dies Nō begründet; er hat es aus jahrhundertelangem Dämmern allererst ins hohe Licht wahrer Existenz gehoben und ihm eine Blütezeit ohne gleichen eröffnet. Seami, der Sohn, hat dies weitergeführt und hat das Nō zu noch höherer Blüte gebracht. Schon als Kind hat er, Nō spielend, auf den größten, auch in Kunst bewanderten Machthaber der Zeit, den Shōgun, solchen Eindruck gemacht, daß

dieser ihn an seinen Hof nahm. An diesem Hof ist Seami aufgewachsen, mitten unter den Großen, im Machtzentrum des Reiches. Er weiß, was es heißt: Mitte des Reiches sein, und er, Seami, wird, hinsichtlich der Kunst, speziell des Nō, Mitte des Reichs. Er übernimmt in großer Treue alles, was Kwan'ami der Vater ihm übergeben und überliefern kann, erhöht es, wächst darin fort und fort, Jahrzehnt um Jahrzehnt. Eine Fülle unerhört ist mit ihm. Alles ist Wohlgelingen. Auch der Nachfolger und Erbe, Seami's Sohn, ist da: Motomasa, hervorragend begabt, sichtlich der kommende Meister, der die Linie fortführt; denn alles ist zu dieser Zeit in diesem Lande, Familie, Clan, Geschlecht, ist leibliche Linie und deren Eigentum und gehütetes Gut. Seami ist nun zu Jahren gekommen: mit sechzig Jahren pflegt man im Osten sich in die Stille privaten Lebens zurückzuziehen, "verborgen zu wohnen": moderner Zeiten Rennen und Hasten ohne Ende — ist es denn menschlich-würdig? Auch ist der jungen Kraft, dem Sohne, gut, einmal völlig selbständig Träger der Sache zu sein und doch, zumal in Notfällen, des weisen erfahrenen Vaters Rat als Rückhalt zu haben. Dem Werke ist es so am besten; die Sache geht auf solche Weise am lückenlosesten, reibungslosesten weiter und voran. Seami ist siebenzig Jahre geworden, noch immer wirkend, Nō gebend. Doch jetzt will auch er sich zurückziehen; alles ist zu solchem Vorhaben in bester Ordnung. Der Buddhist blickt auch auf das Ende. Ist nicht auch etwas Rechtes darin, wenn das Leben, wie etwa dem alternden Goethe, in Ruhe sich niederneigt? Unzeitiger, den Menschen überfallender Tod erscheint als das Fremde Falsche, selbst in den höchsten Daseinsgesetzen nicht Gewollte; nach Ansicht von Mystikern, auch buddhistischen, ist solcher Tod verwirrend auch für jenes andere Leben. Seami will, wie es die Menschen dieser seiner Zeit tun, in der Stille des Lebensalters sich sammeln und (wie der buddhistische Terminus heißt): "harren der Einen Großen Sache"³ d.i. der "Hinübergeburt"⁴ in jene andre Welt, da das Heilige Reine wohnt, "das Reine Land" (*Jō-do*)⁵. Alle weltliche Sorge, das Werk, die Richtung und Schule ist dem Sohne und Nachfahr Motomasa, dem trefflichen Erben, übergeben.

Aber in diesen friedvoll-ruhigen Stand der Verhältnisse trifft grausamer Wetterschlag: Motomasa stirbt plötzlich, rasch, unerwartet. Nach heute noch beobachteter Sitte des Ostens geht der Vater, wenn so der Sohn ihm vorausstirbt, nicht einmal zum Begräbnis; er scheut sich zu gehen, Unheil-gezeichnet, wie er

ist. Wie vollends, wenn es der Erbträger ist! Aber bedarf es in solchem Falle einer internen (esoterischen geheimen) Schrift (*Hi-den*¹). In anderer (von uns gleichfalls übersetzter) Schrift⁶, gibt der schmerzüberwältigte Seami offen vor allen seinem Jammer Ausdruck in herzergreifender Klage. Hier, in diesem Werke ist es nicht nur der Mensch, der einzelne, der von der Schickung so gewaltig betroffene; weit Schlimmeres liegt vor: die Sache geht unter, das Werk zerbricht, die Linie endet! Wer mit den geschichtlichen Tatsachen vertraut ist oder wer gar zwischen den Zeilen zu lesen versteht, der merkt: da ist nicht nur der Niedergang und Zusammenbruch des eigenen Hauses und Werkes; da ist, woran solch Negatives immer zugleich am deutlichsten und bittersten gemerkt wird: alsbald steht der Rivale auf: einen Monat schon, nachdem Motomasa so plötzlich gestorben, gibt On'ami⁷ mit seiner Truppe in Tadasu-Kawara⁸ unter des Shōgun höchster Gunst das herrlichste Kwan-jin-Sarugaku⁹. Seami's Bühne bricht zusammen, stürzt; On'ami steigt jetzt empor. Aber nicht nur das äußere Werk, die Nō-Spieldarbietung Seami's und der Seinen stürzt und endet. Da ist auch niemand, dem weitergegeben werden könnte, was wir oben Lebenswerk Seami's nannten, die durch Jahrzehnte hindurch geschaffene große Reihe der schriftlichen Werke, der internen *Hi-den*¹, deren Letztes eben dies vorliegende ist. Da ist wohl — kleinwinziger Trost, ein Sohn Motomasa's, Enkel Seami's; aber der ist noch ein kleines Kind, dem man nichts eigentlich mitteilen, übergeben oder gar anvertrauen kann. In dieser Leben und Fortbestand des gesamten Werkes bedrohenden Lage sucht und greift man natürlich nach irgendwem, der "der Mann" sein könnte, die Rettung in dieser Not. Und so kommt man in Gedanken auf den Komparu Da-yū¹⁰. Derselbe ist zwar nicht aus dem eigenen Hause und Geschlechte, aber — großes Glück! — ist doch anverwandt; er ist nämlich Seami's Schwiegersohn, der uns auch sonst genannte Zen-chiku¹⁸. Und, so findet man, er ist begabt und tüchtig; er spielt gut; er hat die mannigfaltigen Fähigkeiten, die man zur Nō-Technik braucht; vor allem, er hat, was in der Kunst so not ist; Qualität, Charakter¹¹, Rang¹². Er wäre also fähig, die Kunst, das Nō im gegenwärtigen Zustande wohl oder übel zu erhalten. Aber, so findet man, mehr hat er nicht; großer Meister (wie selbst Motomasa) wird er kaum. Vor allem fehlt ihm die Reife. Wenn er weiter, Jahre über Jahre, Jahrzehnte und mehr übt und lernt und spielt und Erfahrung auf Erfahrung häuft, dann wird er gewiß ein namhafter Nō-

Darsteller werden, der selbst unter den anderen Namhaften noch hervorragte. Aber heute ist er nicht so weit. Und deshalb ist er zur Zeit, so findet man, doch nicht "der Mann", ist für Seami's Lebenswerk der *Hi-den*¹ nicht der Leser, den man erwarten möchte und muß. Ja, wenn man noch warten könnte, bis Komparu Da-yū "so weit" ist, daß man d.i. Seami ihm wenigstens einiges anvertrauen könnte. Aber wird Seami's Leben noch so lange währen? Kaum ist dies zu hoffen. Jedenfalls kann man nicht damit rechnen. Also gälte es, einen anderen zu suchen und zu finden. Aber da ist keiner. Und der alte Seami, der Vater, greift in solcher bitteren Lage, wie man es oft in solchen und ähnlichen Fällen tut — man könnte sagen: zur eigenen Rechtfertigung oder Beruhigung — auf Rat und Ansicht des dahingeshiedenen, so meisterlichen und klugen Sohnes Motomasa zurück, der gesagt: "Wenn es Komparu Da-yū nicht ist, dann ist niemand anderes da, der dieser unserer Kunst Haus und Namen auf die Nachwelt bringt." Gut denn! Wenn ja doch kein anderer Ausweg bleibt, so mag, entscheidet Seami, (auf Motomasa sich stützend) wenigsten etwas von der Geheimüberlieferung — "dieser eine Band" (worunter NOSE mit Grund den "Blumenspiegel" versteht) — Komparu Da-yū einmal gezeigt werden dürfen.

Aber das ist doch nicht alles. Schon bei Komparu Da-yū Zenchiku ist das Leidwesen, daß er nicht "so weit" ist, die Reife, die Jahre nicht hat. Wenn die Zeit gekommen sein wird, daß er die Jahre, die Reife hat, dann kann man ihm wenigstens ein gut Teil der Überlieferung zeigen und überliefern, ihn den Einblick in die *Oku-gi*¹³ d.i. die inneren "hinteren" Erkenntnisse geben. Motomasa nun hat diese *Oku-gi* schon überliefert erhalten. Allein auch er ist nicht bis zu jenem Lebensalter gekommen, da er alles und jedes leibhaft erfahren hätte. Die Weisheit des Ostens weiß um die Zeitalter des Lebens und den nahen Zusammenhang eines jeden derselben mit Kenntnis und Verständnis der Dinge. Das Mädchen ersehnt die Puppe; aber um die Wehen der Mutterschaft weiß es glücklicherweise nicht. Es gibt gewisse Dinge im Osten, nicht nur im Bereiche des Nō, welche man vor dem fünfzigsten Lebensjahre nicht mitteilt, nicht erfahren läßt bzw. erfährt. Motomasa kam nicht bis zu solchem Lebensalter. Und da ist, sagt Seami, etwas in Nō, das man erst nach dem fünfzigsten — an anderer Stelle sagt Seami: vierzigsten — Lebensjahre erfährt, praktisch, leibhaft im Spiel, indem man es nämlich selbst spielt, freilich selbst dann nur ein

einziges Mal. Motomasa gegenüber ist Seami soweit gegangen, daß Seami demselben mündlich davon gesprochen hat und Motomasa also darüber mündlich gehört hat. Aber das, so hört man deutlich aus Seami's Worten — ist noch nicht das Eigentliche, ist noch nicht das Erlebnis, der wahre Besitz. Und Seami ist also, in diesem vorliegenden Werke, in der verzweifelten Lage, daß er gerne etwas mitteilen möchte, aber es nicht mitteilen kann und darf. "Der Mann", den er dazu zu erwarten hat, ist nicht da, und darum wird auch die Mitteilung, das Werk nicht, was zu erwarten wäre. Das ist das Enttäuschende für den Autor, auf des Autors Seite. Wie mit unsichtbaren Lettern scheint über diesem Werke das jahrtausend-alte Wort aus den Gesprächen von Kung (Konfuzius) zu stehen, das auch Seami anderwärts sich selbst zu Trost und Rat als Kernwort kanonischer Schrift zitiert: "Ist der Mensch (dazu) da und man teilt nicht mit, so hat man den Menschen verloren". Also auch: Hat man die Sache und der Mensch ist nicht da, sie mitzuteilen, so hat man die Sache verloren. — Und dieses Wort, und was in ihm liegt, gilt von dem Mitteilenden, dem Gebenden, dem Autor, und es gilt, — antinomisch gewandelt — von dem Empfangenden, hier: dem Leser. Es gilt von dem Werke, gesehen von der Seite des Autors wie des Lesers. Und hier mag der Leser vielleicht dahin kommen, zu bemerken, daß Seami der Autor in diesem letzten der Reihe der internen Werke wohl derjenige sein wollte, den der Leser erwartete, daß er es aber nicht geben konnte und durfte, weil der Leser nicht der von ihm zu Erwartende war; daß darum für ihn Seami selbst das Werk nicht völlig das war und wurde, das er gerne erwartet. Und so mag doch aus diesem eigentümlichen letzten Werke etwas hervortreten, das wir vordem vergleichsweise mit dem Letzten in Goethe's "Faust" parallelisierten.

Nur ein einziges Mal, führt Seami aus, darf der in das reifere höhere Lebensalter getretene Nō-Meister jene einzigartige Nō-Spiel-Erfahrung selbst machen, das Spiel selbst geben. Warum dies? Stellen anderer Seami-Werke zufolge mag man vermuten, dies sei deshalb so, weil der Nō-Meister sein äußerstes Können, mit einem Kräfteaufwand, der alles übersteigt, darin anwendet und gleichsam dokumentiere. Wieder andere Auffassung hebt hervor, und mit gutem Grunde, daß Nō-Darstellung es letztlich mit Realitäten zu tun habe, die über das gewöhnliche menschlich-irdische Maß hinausgehen, und daß mit solchem nur einmal im Alter gegebenen Nō-Spiel Erlebnisse hereinwirken, die um Leben und Tod gehen. Nō ist ja nicht wie das durch den

Rationalismus gegangene Schauspiel etwas, das man nur so spielen kann und dann, als sei nichts gewesen, zu anderem Tun übergehen. Nō ist Gottes-Nō, ist Kult, ist Gebet, und nicht umsonst kommt Seami mit großem Nachdruck auf ein anderes uraltes Wort kanonischer Schrift, das ihm über alles wert und teuer, ja göttlich Wort ist, zu reden, nämlich auf das im "Buch der Lieder", dem Liederkanon des Ostens im Vorwort Gesagte, das Lied (Dichtung, Poesie, Gesang) in seiner Macht und Wirkung charakterisierende: "Das Lied (und so auch Nō) ... bewegt Himmel und Erde, rührt Götter und Dämonen, macht dieselben empfinden (fühlen *kan* 感), so daß sie auf die Menschen und ihre Bitten hören und denselben "entsprechen" 応 *ō*: *kan*-(*n*)*ō* 感応 heißt "Erhörung". Die ins Überirdische greifende Wirkung des Nō, die Verbindung zum Jenseitigen ist bei Seami stark betont.

Kyaku-rai-fū 却来風 wird von Seami dieses einzigartige Nō bzw. seine "Art" (風 *fū*) genannt, und dementsprechend hat das Werk auch die Bezeichnung *Kyaku-rai-kwa* 却来花 *Kyaku-rai*-Blume². *Kyaku* 却 ist die gegenläufige, entgegengesetzte (*han*[*tai*])¹⁴ zurückkehrende Bewegung¹⁵. "Zur Wurzel kehrt die Blüte zurück; zum alten Neste kehrt der Vogel (sterbend) zurück" beginnt jene andere große Klage⁶ Seami's um den dahingeschiedenen Sohn, und das dort weiter noch Gesagte mag enge Beziehung zu dem in unserem Werke mehr Angedeuteten haben.

Leicht möglich ist, daß irgendwie der Gedanke des Sterbens, der Rückkehr-zum-Anbeginn in diesem Sinne mit hereinwirkt. Buddhistisch ist das Sterben auch ein neues Werden. Es mag also, zumal im Gebiet der Kunst wie des personalen Lebens, ein dem "Stirb und Werde!" Verwandtes mithereinspielen. NOSE, der, gelegentlich der Kommentierung dieses vorliegenden Werkes, das Geheime und letztlich wohl Unerklärliche dieses *Kyaku-rai* betont, setzt es bei Erklärung von Seami's Werk in nächste Beziehung zu den hervorragenden Ideen und Ausführungen Seami's in der "Neun Stufen Folge", welche ihm offenbar wieder in Verbindung zu bekannter buddhistischer Auffassung, die diesen Ausdruck verwendet, steht. Der Bodhisattva, zum Höchsten emporgeschritten — noch eine Stufe, und das volle Heil ist sein — wendet sich um in die rückläufige, entgegengesetzte Bewegung mit dem heiligen Eidgelöbnis, so lange auf das eigne höchste Heil zu verzichten, als er nicht allen anderen, auch den Niederen, bislang Verlorenen Rettung gebracht hat. Und in paralleler

Weise wendet sich der Meister der Kunst, der die höchste Stufe der "Wundersamen Blume" erreicht hat, um, hinabsteigend zu dem einfachsten, niederen Volke sogar. Erst das ist, nach Seami's Ansicht, der vollendete Meister, der dort, wo man nur "roh und grob" (die niederste Stufe) versteht, "roh und grob" zu spielen Eindruck zu machen, zu fesseln versteht und dabei selbst dieses niederste Publikum irgendwie mit höchstem Schönen (*yūgen*) berührt. Und so erscheint *kyaku-rai* dem einfachen unmittelbaren japanischen Sprach- und Wortempfinden kurz gesagt als "Wiederkehr¹⁵ zum Anbeginn, nachdem alles und jedes erschöpft und angeeignet ist und volle Meisterschaftshöhe erreicht ist. Und hier erinnert es unter anderem an jene herrlichen Ausführungen Seami's in anderem Hauptwerke¹⁶ unter dem Motto "Vergiß niemals das Anfangs-herz!" Diese möge man hier mitvergleichen.

Und so mag *kyaku-rai* jenes anklingen, daß alle höchste Meisterschaft zu ihrem Ursprunge zurückkehrt: der Weiseste und Größte wird wieder Kind; er nimmt die Dinge so, wie sie sind, wie sie das Kind nimmt.

Leben und Tod, Himmel und Erde sind ihm so. Und hier berührt sich Seami's weitere Darlegung und Erzählung wie vom Innersten her mit dem in *Kyaku-rai* Mitgesagten. Wiewohl, fährt Seami fort, Motomasa, dem Sohn und Erbträger, das Eine Einzigartige Letzte des Nō nicht zu erfahren, zu durchleben gestattet und vergönnt war, erlebt er — in anderer Form vielleicht — das Entsprechende doch; denn als seine letzte Stunde herankam, zeigte er deutlich, daß er zum "Erwachen", zu der "Erleuchtung" gekommen war, daß er in buddhistischem Terminus: das (Wahre) Gesetz (*hō* 法 Dharma) erlangt hatte, denn aus dieser Erleuchtung heraus sprach er: *Mu-yō no koto wo ba senu yoshi*¹⁷. "Tut nicht, was nicht not ist" oder, anders wiedergegeben: "Wenn's nicht sein soll, soll's nicht sein". "Macht keine Umstände! Nur nichts Unnützes!" — Liegt nicht darin ein tiefes Selbstbescheiden, ein kindliches Aufnehmen so, wie es gekommen ist und so wie es kommt? Und in der Kunst: ein tiefes Absagen allem Unwahren, allem falschen Zierrat, allem unzeitigen "Machen" — eine Haltung der Art, wie sie Seami anderwärts als Wesen des Kwanze-Nō fordert und beschreibt? — Darin, in diesem letzten Worte des scheidenden Sohnes, fährt Seami fort, liegt das Erlangen des (Wahren) Gesetzes des Nō, liegt Nō-Erleuchtung. Und so mag dies nahe Beziehung haben zu dem, was Seami als Hauptmotto jenes *Kyaku-rai*-Spiels¹⁸

nennt:

Bō kyaku-rai
*kyaku-rai fu-kyū*¹⁹

“Hoffen (ersehnen) die Wiederkehr!”
Wiederkehr keine Eile!”

Da dies Geheimtradition ist, sagt NOSE, wissen wir nicht, was der Sinn ist und wie es zu verstehen; angemessen wird wohl sein, es als Anweisung (imperativisch) zu nehmen: “Wiederkehr erhoffend, Wiederkehr nicht beeilend!” —

Wiewohl Seami jenes Einzigartige Letzte nicht weitergeben kann noch darf, da es tiefstes “mundloses”²⁰ Geheimnis ist, ist ihm doch unerträglich, dasselbe in Zukunft in der Welt einfach verschwinden und untergehen zu sehen, und so entscheidet er sich dahin, es, wenn auch nicht realiter, so doch — wenigstens ein Winziges desselben — “mündlich” weiterzugeben, den Namen und Titel und, wie es scheint, das Hauptmotto zu nennen; er teilt mit, obwohl “der Mann” nicht da ist; es könnte, das ist die Hoffnung Seami’s, in der Zukunft doch der Mann kommen, dem gegeben wird, es zu verstehen und neu das Erlebnis zu begründen. — Seami also möchte mitteilen, kann und darf aber nicht, tut es, und tut es doch wieder nicht — diese Haltung setzt sich auch im Hauptteil der Darlegung, den beiden “Hauptstücken” oder, wie wir sagten, den zwei losen Blättern — denn alles Bisherige war nur *Jo* “Präambel” — fort, und charakteristischerweise kreist Seami’s Erörterung und Darlegung in ihnen gleicherweise um ein Letztes, um die “Urform” (本 *sinicojap. hon, jap. moto* “Grund”, “Quelle”, “Urbild”, “Vorbild”, “Muster”), aber auch hier nicht etwa deutlich-breit ausführend, sondern nur hindeutend, kurz nennend. In dem ersten der beiden “Hauptstücke” wird auf den Tanz der Himmelsmaid hingewiesen als 本 *hon* Quelle, Urelement allen *Nō*’s, insbesondere des *Nō*-Tanzes: die Himmlische kommt vom Himmel hernieder zum Gestade des blauen Meeres, legt ihr Schwanengewand ab und badet — und wird in ihrer makellosen überirdischen Schönheit von dem Irdischen, dem Fischer, erblickt, welcher nun ihr Schwanengewand raubt und versteckt und auf diese Weise sie hindert, wieder zum Himmel zu entschweben, und sie in dieses irdische enge Dasein, in die niedrige Fischerhütte zwingt. Aber gegen die Schau eines himmlischen Tanzes (*Nō*) gibt der Irdische das Schwanengewand wieder zurück, und die Himmlische ent-

schwebt in die Höhen ihrer himmlischen Welt. — Man hat oft, und mit Grund, die Wahrheit im Gewande des Mythos gerühmt. Von der Seele, dem Überirdischen und ihrem Erdengang ist in diesem Nō-Ursprungs-Mythos die Rede. Auf das Göttliche, Himmlische als Wesenselement wird hingewiesen. Während aber das Bewußtsein solch hohen Ursprungs den Träger des Nō mit großer Freude erfüllen sollte und in der Tat Seami auch anderwärts, in anderem Werke, von solcher Freude erfüllt sich zeigt, ist charakteristisch für die Stimmung und Lage hier bei diesem Werke, daß sogleich die Neider und Rivalen, die solch hohen Ursprung streitig machen oder wenigstens auch für sich selbst in Anspruch nehmen wollen, dem Schreibenden in den Sinn kommen. Gibt es da, fährt Seami fort, „Leute (*mogara* „eine Bande“, „Gesellen“), die behaupten, der Tanz der Himmlischen sei die Urform (*hon*) der Spiele des Inuo²¹ von Ōmi, und er bezw. seine Truppe und Schule habe die wirkliche Urform. Nun ist Inuo zwar sehr geschickt — Seami nämlich muß ihn rühmen und rühmt ihn auch gerne, hat doch der Vater Kwan'ami schon gerühmt, von Inuo Bedeutendes gelernt zu haben — aber, fährt Seami fort, „man hat nicht gehört, daß Inuo das *Hi-kyoku* (die Geheim-Weise, das Mysterion)²² des Himmelsmaidtanzes überliefert bekommen und es weiter überliefert habe. Vollends fehlt Siegel und Beweisdokument²³ dafür, daß dies in der ganzen Schulrichtung (Inuo's) fort und fort tradiert worden wäre.“ Unsinnig also ist, dort die Urform zu suchen oder zu vermuten. Außerdem gibt es, setzt Seami hinzu, auch noch eine Schrift „Suruga-Tanz“,²⁴ welche ebenfalls von der vom Himmel herabgekommenen Himmelsmaid berichtet: an Suruga's Udo-Strand soll sie getanzt haben. Aber da fehlt alle Nachricht, daß der Tanz irgendwie dort tradiert worden sei. Somit sind Gegner und Rivalen abgewehrt.

Ist dies das erste der beiden Hauptstücke und geht es gleichsam in der Vertikale, zurück durch die Zeiten die Urform suchend, das Himmlische Göttliche des Nō aufdeckend, so fragt das zweite, gleichsam in der Horizontale forschend, was denn unter den verschiedenen Arten und Formen des Nō, wie dasselbe nunmehr ist, 本 *hon* Urform, Urwesen, Urelement sei und kommt in gewissem Sinne zum gleichen Resultate wie das erste Hauptstück. Dabei drängt sich freilich dem Betrachtenden zunächst jenes Element in den Sinn, das zeitenweise die meiste Furore machte, nämlich Shirabyōshi: Männerrolle, männliches Kostüm, getanzt von schönen Mädchen (später bei Tempelfesten, von

schönen Knaben), ein Element, das auch in Kwanze-Nō herübergenommen ward und ihm Beliebtheit zutrug. Aber eigentlich *hon* "Urweise", "Urelement" ist es doch nicht. Dies vielmehr ist das Gottes-Nō, meist allem Nō vorangegeben, der Tanz des segenspendenden Alten (*okina*)²⁵, kurz "der Segen". Andre Werke Seami's geben reichlich Ausführungen darüber; hier in diesem Werke ist's nur ein kürzester Hinweis, und sogleich fährt Seami fort zu sagen: Mündliche Tradition geheim, von Person zu Person, besteht darüber; da frage man nach. "Tief geheim!" Tief geheim!" Und das Werk abschliessend wird, fast wörtlich wiederholend nochmals gesagt, was schon am Ende der Vorbemerkung im voraus gesagt worden, nämlich: "Mündliche Geheimüberlieferung ist dies, eigentlich an Motomasa, und nur an ihn; aber weil er so früh dahinschied und in der Nachwelt niemand sein würde, der auch nur den Namen und Titel (*daimoku*) kannte, so geben wir (Vorliegendes) mittelst Papier und Tusche kund. Wenn, ja wenn, der in Frage kommende Mann käme, ist dies Seami's Angedenken für den Nachfahr. Tief geheim! tief geheim!" —

Der im Folgenden übersetzt gegebene Text ist derjenige Yoshida Tōgo's²⁶, welchem NOSE²⁷ folgt. Eingeklammerte *Kanji* (chin. Schriftzeichen), welche die Kana-Schrift des Urtextes umsetzen, sind die von Nose dem Text zur Seite beigegebenen.

TEXT

I.

Eingang

Jo

Was diese (unsre) Kunstrichtung²⁸ in all ihrem Erbe an Mitteln und Wegen²⁹ betrifft, so habe ich Sea(mi)³⁰, nachdem ich meines verstorbenen Vaters Hausmahnungen³¹ empfangen, bis nunmehr in das eigene hohe Alter³² dem Sohne³³ Motomasa³⁴ der Kunst³⁵ Erstes und Letztes¹³ restlos überliefert und hatte damit abgeschlossen und erwartete für meine Person nur noch die Eine große Sache (das Eingehen in die andere Welt).³⁶ Da starb wider Erwarten Motomasa rasch dahin, der Weg dieser unserer Kunstrichtung³⁷ endete, diese eine Bühne³⁸ zerbrach, und dabei war der Erbenkel³⁹ noch ein kleines Kind. Zweier (Meister) Hinterlassenschaft⁴⁰ an Kunst und Können, und niemand da, dem sie zu hinterlassen — das hat mein altes Herz gar allzusehr verstört und ist lauter Hemmnis der Einen großen Sache (des Eingehens in jene andre Welt)³⁶. Gesetzt, es wäre auch ein anderer Mann (anderwärts hingehörig)⁴¹ da und wäre er der Mann dazu, so könnte man ihm eines Meisters Hinterlassenschaft⁴² anvertrauen — allein der Mann des Könnens ist nicht da. Komparu Da-yū¹⁰ ist da zwar in Wesen und Stand⁴³ seiner Kunst⁴³ recht und gut, auch wohl den Weg (die Kunst) zu bewahren fähig; bis jetzt aber sieht es nicht aus, als werde er ein aufwärtsführender Meister ("großer Ahn")⁴⁴ sein. Wenn sein Kunstkönnen mit den Jahren sich mehrt und häuft und die Jahre der Blüte kommen, wird er gewißlich unter Hervorragenden ein Hervorragender⁴⁵ im Spiele werden. Aber da wiederum bis dahin Sea(mi)'s³⁰ Leben nicht reichen wird, so wird, fürchte

ich, derjenige fehlen, dem man in dieser (unserer) Kunst²⁸ das Zeugnis der Vollmacht⁴⁶ geben dürfte. Motomasa freilich war der Ansicht, daß wenn es nicht Komparu¹⁰ wäre, niemand wäre, der dieser (unserer) Kunst Haus und Name auf die Nachwelt brächte; der eine Band⁴⁷ hochwertigster Geheimüberlieferung sollte Komparu einmal gezeigt werden dürfen.

Nun hat Motomasa zwar das Innerste¹³ der Kunstrichtung³⁵ erschöpfend studiert; allein da ist ein geheimes (esoterisches) Stück (*Kyoku*, Mysterion)⁴⁸ welches vor dem vierzigsten Lebensjahre nicht in äußerer (exoterischer) Darstellung⁴⁹ gezeigt wird. Spiel der Wiederkehr (zum Anbeginn [nachdem alles erschöpft ist])⁵⁰ genannt, ist es ein Spiel, das im Alter nach vierzig⁵¹ nur ein einzig Mal gespielt wird. Wiewohl also Motomasa Charakter und Rang⁵² vollauf durchstudierter Kunst hat, hat er doch, da er, der Kraft ermangelnd, es nicht bis fünfzig⁵¹ brachte, was diese im aktuellen Spiele⁵³ (dann) nicht gezeigte geheime (esoterische) Überlieferung betrifft, nur mündliche Überlieferung. Als seine letzte Stunde herannahte, sprach er, wahrhaft das (Wahre) Gesetze (Dharma, 法 *hō* Erleuchtung, Erwachen)⁵⁴ erlangend: "Was not nicht ist, laßt ungetan sein!"⁵⁵ Das, "was not nicht ist, ungetan lassen" zu wissen, ist eben das Erlangen des Wahren Gesetzes (Erleuchtung, Erwachen) im Nō⁵⁶. "Spiel der Wiederkehr (zum Anbeginn)"⁵⁰ ist Geheim-(Mysterien-)Tradition unvergleich höchsten wundersamen Wesens⁵⁷. "Ersehne die Wiederkehr! Wiederkehr eilet nicht!"⁵⁸ heißt es: da es Geheim-*Kyoku*-(Mysterion) ist, das nicht über den Mund nach außen gehen darf²⁰, und daher Motomasa der einzige war, dem es weitergegeben werden durfte und sollte, er aber früh dahingeschieden ist und in der Nachwelt daher niemand sein würde, der auch den Namen dieses Stückes (*Kyoku*) kennete, so gebe ich solches zu Papier mit Tusche, — tief geheim, tief geheim (ist es und muß es bleiben)!

II.

Des Tanzes Rechts-links-rechts

(Erstens)⁵⁹ Im Tanze gilt Links-rechts-links. Es gibt Stellen, da derselbe rechts-links-rechts zu geben ist. Geheimüberlieferung ist es. —

Urglosse: was die betrifft, so gibt es (Ursprungs-) Bericht⁶⁰ wie zur Regierungszeit des Tennō von Kiyomihara⁶¹ in den Yoshino-Bergen die Himmelsmaid vom Himmel herniederkam und zu fünf Malen die Ärmel im Tanze schwenkte.

Weiter⁵⁹. Daß angefangen mit den Zwei Weisen Drei Typen⁶² unsrer Kunst, in überhaupt allen Rollen der Darstellung⁶³ Links-rechts-links, Links-rechts-links die Körperführung, das Schwingen (der Glieder), Geste und Geberde, ja die Ausdruckgebung des Inneren⁶⁴ sein muß, des gilt es eingedenk zu sein! Darin liegt all der zehntausend Spiele, zehntausend Rollen (*tai*)⁶⁵ volles Gelingen⁶⁵; (daher erfolgt) wunderbares Spiel göttlicher Erhörung.⁶⁶ Mündliche Tradition darüber liegt vor. Der Himmelsmaid Tanz muß sodann allen Tanzes Urweise (*honkyoku*)⁶⁷ sein. Speziell⁶⁸ in dieser (unsrer) Kunst-(richtung) gilt es, ihn übernehmend tanzen. Ōmi's Inuō⁶⁹ war meisterlich (darin). Und so gibt es Leute (*mogara*)⁶⁹, die sagen: Was den Himmelsmaidtanz betrifft, so ist Ōi-Sarugaku Urform (*hon*)⁷⁰. Läßt sich, nur weil Inuō meisterlich darin war, Derartiges sagen? Urform kann man schwerlich sagen. Der Grund von solchem ist: in all den verschiedenen Spielweisen gibt es Überlieferung, Weg und Herkunft betreffend, und bei diesem mündlich geschehenden Überliefern wird versichert, daß da Urform⁷⁰ sei. Man vernimmt aber nicht, daß Inuō das Mysterion (Geheimspiel)²² des Tanzes der Himmelsmaid wahrhaft empfangen und weitergegeben habe. Und da vollends Vollmachtbestätigung⁴⁶ und Zeugnis⁴⁶ dafür fehlen, daß derselbe als Kern¹³ der ganzen Ōmi-Richtung tradiert worden, so kann man betreffs Urform⁷⁰ kaum zustimmend entscheiden. Im übrigen habe ich, was die besondere Technik⁷¹ des Himmelsmaidtanzen betrifft, in "Menschengestalten, illustriert"⁷², Darlegung gegeben. Man sehe dort nach und studiere es gut! Es gibt ferner eine Schrift "Suruga-Tanz"⁷³. Darin wird auch berichtet, daß zu Suruga's Udo-hama (Udo-Strand)⁷⁴ eine Himmelsmaid vom Himmel herabgekommen. Man vernimmt aber nicht, daß jenes Mysterion (Geheim-Stück)²² in Sarugaku überliefert worden sei.

Urglosse: Des Himmlischen Fiedergewandes Ärmel soll(en) in Suruga's Kiyomi-Tempel⁷⁵ geblieben und noch jetzt vorhanden sein.

III.

Von Shirabyōshi⁷⁶

Was die Shira-byōshi (Weiß-Rhythmus-Tänze)⁷⁶ betrifft, so gehen sie aus En-nen ([Lebens-]Jahre-Verlängerung-[Feier])⁷⁶ der Yuima-e⁷⁷ der Südhauptstadt⁷⁶ hervor. Und da solches wiederum alljährlich⁷⁶ vor Augen dargebotene Schau⁷⁸ ist, so gehe man dem nach, lerne es! Wo dergestaltiger Kunst Herkommen⁷⁹ (durch die Zeiten) überliefert worden, ist sie als Urform (*hon*)⁷⁰ zu nehmen. Was aber Sarugaku-Tanz betrifft, der aus allen möglichen Schauspiel-Rollen⁸⁰ her Tänze gibt — was ist nun eigentlichst des Sarugaku-Tanzes Urform⁷⁰ zu nennen? Muß nicht wohl der Tanz des Alten (*Okina*)^{25 80} des Sarugaku-Tanzes Urform (*hon*)⁷⁰ sein? — Darüber gibt es spezielle mündliche Tradition. Nicht leicht (für andere) zu wissen. Tief geheim, tief geheim!

Dieser eine Band⁸¹ ist Geheimüberlieferung der mündlichen Überlieferung an Motomasa. Da er jedoch früh dahingeschieden ist und in der Nachwelt niemand sein würde, der auch nur den Namen und Titel (*daimoku*)⁸² kennete, so geben wir dies mit Papier und Tusche kund. Falls wirklich der (in Frage kommende) Mann käme⁸³, sei dies Seami's Angedenken⁸⁴ für den Nachfahren⁸⁵. Tief geheim, tief geheim!

Eikyō⁸⁶ 5. Jahr Frühling 3. Monat, Tag

Sea[mi]³⁰

Stempel.

ANMERKUNGEN

1) *hi-den*: 秘 *hi* "geheim" 伝 *den* "Tradition", "tradieren" "Überlieferung", "überliefern"; hier auf das Nō, im engeren auf das Nō der Kwanze-Schule oder -Richtung sich beziehend; "internes Werk", welches Externen nicht gezeigt wird; übersetzend haben wir hier, um einen gewissen Charakter vorliegender Schrift noch deutlicher hervorzuheben, "esoterisch" hinzugesetzt, im Gegensatz zu exoterisch. Die Grenzen der Geheimhaltung sind bei den verschiedenen Dingen oft verschieden gewesen. Hier im Kwanze-Nō will gesagt sein: nur der zentrale Träger, der führende Meister hat und kennt ganz das *Hi-den*, und er gibt zu gegebener Stunde dasselbe weiter an den erkorenen Nachfolger, den kommenden Meister und Führer. Vgl. im übrigen auch *hi-kyoku* 秘曲 Anm. 22.

2) Vgl. das Folgende in der Vorbemerkung! bzw. vergleiche in und bei Anm. 48, 58!

3) 一大事を待つ *ichi-dai-ji wo matsu*; vgl. Anm. 36!

4) 往生 *ōjō* vgl. bei Anm. 36!

5) 浄土

6) 夢跡一掃 "Traumesspur, Ein Blatt".

7) 音阿弥 8) 紀河原 9) 勦進猿樂

10) 金春太夫 *Zenchiku* 禪符, vgl. Böhner "Nō Einführung" S. 297 ff!

11) 恪 vgl. Anm. 52! 12) 位 vgl. Anm. 52!

13) 奥義 "innerste" "hinterste" "Angelegenheiten, Ratschläge, Dinge".

14) 反 (対)

15) "Umkehr" wollten wir übersetzend nicht sagen; einerseits bezeichnet dies Wort zu sehr den Moment des Umdrehens, Umkehrens; andererseits ist durch religiös-moralischen Gebrauch das Wort spezifisch festgelegt. "Umgekehrtes Kommen (oder Gehen)" würde manches, was in *Kyaku-rai* liegt, deutlich sagen, ist aber schon aus sprachlichen Gründen doch wieder nicht passend bzw. genügend.

16) (Böhner) Blumenspiegel II, Sonderausführung! 17) vgl. Anm. 55!

18) Vgl. bei Anm. 50! 19) Wohl das Haupt-Motto jenes *Hi-Kyoku* vgl. auch bei Anm. 58!

20) 口外なき *ku-gwai naki* "nicht außerhalb des Mundes gehend", "nicht aus dem Munde zu gehen erlaubt".

21) Vgl. Anm. 69!

22) 秘曲 geheimes (internes, esoterisches) *Kyoku*, Geheimspiel, Geheimnis-Spiel. Den Ausdruck "Mysterien-Spiel", der sprachlich sehr wohl entspräche, haben wir gemieden mit Rücksicht darauf, daß er in der abendländischen Literaturgeschichte festgelegter Ausdruck ist,

welcher inhaltlich (und auch formal) ganz bestimmte Spiele bezeichnet. Dagegen haben wir, um einen gewissen Charakterzug solchen Nō's deutlich werden zu lassen, bisweilen den Terminus "Mysterion" hinzugesetzt; vgl. auch Anm. 48!

- 23) Vgl. Anm. 46! 24) Vgl. Anm. 73!
25) 翁 vgl. Anm. 80! 26) 吉田東伍
27) 能勢朝次, 世阿弥十六部集評釈 Tokyo, Shōwa 19. Jahr.
28) 当道 *tōdō* "besagter WEG".
29) 芸跡の条々 *gei-seki no jō-jō* "Kunst-Spuren, Kapitel und Kapitel" ("Item für Item"); "Kunst" im Sinne bildender, vor allem darstellender schauspielerischer Kunst, mit all ihren Künsten (Kunstgriffen u.a.), die als "Erbe" "Spuren" zu hinterlassen und zu überliefern sind. Vgl. Anm. 40!
30) 世阿, mit Abkürzung des dritten Zeichens "mi" 弥.
31) 庭訓 für Familie und Geschlecht gegebene Weisungen, Erläuterungen u.a.
32) 老後におよんで Seami ist 71 Jahre alt. 33) 息男 *soku-nan*.
34) 元雅 stirbt 1432 in Ise plötzlich.
35) 道 *michi* WEG vgl. Anm. 28!
36) 一身の一大事 *isshin no ichi-daiji*; buddhistischer Ausdruck, auf *ōjō* Hinübergeburts in die jenseitige Welt sich beziehend, worauf angesichts des Todes alles Denken gerichtet ist oder sein sollte.
37) 当流の道 *tōryū no michi*.
38) 一座 *ichi-za* nämlich diejenige Kwan'ami's Seami's, welche Motomasa hätte fortführen sollen.
39) ちやくそん (嫡孫) *chaku-son* Motomasa's Sohn, welcher hernach die Etchi-kwanze-za (Bühne) 越智観世座 errichtete, Kwanze-jūrō-dayū genannt, seit Kwanshō 6. Jahr 1465 in verschiedenen Berichten genannt; in Daijōinjinsha-zatsujiki 大乘院社寺雜記 wird unter Bunmei 5. Jahr 3. Monat (29.3.1473 ff) sein Tod berichtet.
40) 二跡の芸道 *niseki no geidō* (nämlich Kwan'ami's und Seami's).
41) 他人 etwa zu andrer Schule gehörig.
42) 一跡 (vgl. Anm. 40!) wohl diejenige Seami's, vielleicht aber auch: die der Kwanze-Richtung.
43) 芸風の性位 *geifū no shōi*; *gei-fū* die äußere Art und Weise seiner schauspielerischen künstlerischen Darstellung; 性 *shō* "Natur" = 性格 *shō-kaku*; 位 *i* Rang, Stand.
44) 向上の大祖 *kōjō no daisō* fähig, Sarugaku, insbesondere die Kwanze-Richtung wirklich zu führen.
45) 異中の異曲の人 *i-chū no i-kyoku no hito*.
46) いんか (印可) の証見 *inka no shōken*. Wenn der Meister, insbesondere derjenige der Meditation, des Schüler und Jünger als der Meisterschaft fähig und erkennt und dies ihm "besiegelt"; *shōken* ist ein 証 *shō* "Dokument" solcher Anerkennung.
47) Nose denkt dabei an den Blumenspiegel, welchen Seami an Motomasa als Tradition zu überliefern gedacht.
48) 秘曲の一條 *hi-kyoku ikkajō*. Vgl. Anm. 22! 49)
50) hier: 却来風 *kyaku-rai-fū*; hiezu vgl. Vorbemerkung!
51) Text hat 四十以後一語, welch letzteres Zeichen in 期 zu emen-

dieren sein dürfte. An dieser Stelle spricht Seami von 40, hernach 50. Sollte gemeint sein: nach Ablauf des vierten Jahrzehnts?

52) 性位 *shō-i* vgl. Anm. 43! 53) おぎ (伎) *waza*.

54) とくほう (得法) buddhistischer Terminus. das "Erlangen der Erleuchtung, des (Wahren) "Gesetzes (Buddha's)", das "Erwachen" bedeutend; dem Sterbenden ist die volle Erleuchtung zuteil; vergleiche etwa Ausdrücke wie "Eingehen in die Seligkeit" "himmlische Klarheit empfangend". Hier vielleicht in umfassenderem als speziell religiösen Sinne gemeint.

55) 無よう (用) の事をばせねよし *muyō no koto wo ba senu yoshi*.

56) 能のとくほう (得法) *Nō no tokuhō*, vgl. Anm. 54!

57) 無上妙躰の秘伝 *mu-jō-myōtai no hiden*, vgl. Einleitung!

58) 望却来, 々々不怠 *bō-kyaku-rai, kyaku-rai fu-kyū* vgl. Einleitung!

59) Schriftzeichen — für "eins", den ersten "Punkt" bezeichnend; der zweite, sonst wieder mit diesem Schriftzeichen bezeichnet, ist hier mit 又 *mata* "weiter" genannt.

60) らいれき *raireki*.

61) 清見原 Temmu Tennō wird so genannt, weil er unter ihm die Hauptstadt in Asuka's Kiyomihara war. Der Sage (*densetsu*) zufolge geschah es, daß als der Tennō einst in Yoshino's Taki-no-miya 滝の宮 die Laute spielte, am gegenüberliegenden Berge eine Gottesmaid erschien und zum Klange der Laute tanzte, fünfmal die Ärmel schwenkend, und das, heißt es, war der Anfang des *Go-setsu-no-mai* 五節の舞. dieses in höchsten Ehren stehenden, selbst bei der Thronbesteigungsfeier unerläßlichen Tanzes.

62) 二曲三躰 *ni-kyoku san-tai* vgl. Seami Shi-kwa-dō-sho ("Höchster Blume Weg") Kap. I "Die 2 Weisen sind Tanz und Gesang"; die "Drei Typen" Grundtypen allen Nō's, sind der Typus des Alten, der des Weibes, der des Kriegers. Darüber findet man in Seami's Werken zahlreiche Ausführungen.

63) 一切態をなす人躰 *issai waza wo nasu jintai* alle "Personen" (Rollen, Gestalten), welche Darstellung (Schauspiel) finden.

64) 意中の意風 *i-chū no i-fū* die äußere Darstellung (*fū*) dessen, was man, bzw. das Nō oder die betr. Rolle, "im Innern" hat. Auch darüber spricht Seami oft und ausführlich.

65) 万曲万躰の成就 *ban-kyoku ban-tai no jōjō*; "zehntausend" Zahl der Vielheit, der Allheit.

66) 感応の妙風 *kannō no myō-fū*. Wo Seami Wort und Zeichen 妙 *myō* "wundersam" anwendet, da ist immer höchste, gewissermaßen himmlische, überirdische Stufe; 風 *fū* die äußere Schau, Darstellung und ihre "Stimmung" bezeichnend. *Kannō* ist zumeist Ausdruck göttlicher Erhörung; sehr charakteristisch verwendet Seami anderwärts dieses *kan* 感 als Allerwichtigstes, das Nō-Darstellung sucht: Gefühlsbewegung; selbst die Gottheit wird im Gefühl und Empfinden bewegt, "gerührt" und "entspricht" sodann, indem sie erhört und Gelingen und Wirkung gibt.

67) 本曲 *hon-kyoku*.

68) Dieser Tanz im innersten Wesen unserer Richtung (Schule) macht sozusagen unsre ganze Kunst aus. Als tiefstes Geheimnis führt

Seami dies aus.

69) おふみ (近江) の大王 oft und ausführlich in andern *Hi-den* erwähnt, woselbst man vergleichen möge. Betreffe *mogara* (輩) sie Einleitung!

70) 本 *hon* "Grund", "Grundform", "Urbild", "Quelle", daher auch "Muster" "Vorbild"; vgl. auch Vorbemerkung!

71) こじつ (故実) *Kojitsu* "Trick", "Kunststück".

72) 人形のえづ (絵図)

73) するが (駿河) 舞 *Suruga-mai*.

74) うどはま (有渡浜). Sowohl in einem Gedichte des Dharmameisters Nōin 能因 in *Go-shūi-shū* 後拾遺集 als auch in *Waka-dōmōshō* 和歌童蒙抄 von Fujiwara Norikane 藤原範兼 wird dieser Strand und dieses Geschehen genannt. Udohama ist nahe bei 三保松原 *Miho-matsubara*. In *Shokuyōkunshō* 続教訓抄 wird als Zeit diejenige Ankan Tennō's angegeben.

75) 清見寺 *Kiyomi-dera* von *Okitsu* 興津.

76) 白拍子 Dem *Tsurezuregusa* zufolge, wählte *Shinsai Nyūdō* 信西入道 (d.i. Fujiwara Michinori (1129-1159, vgl. Böhner *Jinnōshōtoki* Bd. II, S. 231 T. 77, n. 17!)) aus den des Tanzes Kundigen die für weiblichen Tanz Geeignetste aus und lehrte die *Iso no Zenshi* 磯の禪師 Genannte tanzen; dies der Anfang der dann höchst in Mode kommenden *Shirabyōshi*. Dem *Heike-monogatari* zufolge waren es zur Regierungszeit *Toba-in's* (faktisch herrschend 1129-1156) die beiden *Yūjo* (Geisha) *Shima no Senzai* 島の千載 und *Waka no Mae* 和歌の前, die den Anfang bildeten. Und zwar tanzten die *Shirabyōshi* als Männer verkleidet, in männlicher Kostümierung (*Eboshi*-Kopfbedeckung, *Suikan*-Seiden-gewand, *Sayamaka*-Schwert). Beiden Quellen zufolge beginnen die *Shirabyōshi* noch in der *Heian*-Zeit, etwa unter Kaiser *Toba*. Da sie sehr in Mode kamen, wurde etwa von Anfang *Kamakura*-Zeit an *Shirabyōshi*-Tanz auch bei der 延年 *Ennen*-Feier der jährlich im 10. Monat im *Kōfukuji*-Tempel der "Südhauptstadt" *Nara* stattfinden großen *Hō-e* (Tempelfeier), zu welcher letzterer eigens ein Kaiserlicher Abgesandter erschien, gegeben; nach Schluß der *Hō-e*, zur Erquickung der Anwesenden, wurden allerlei Schaustücke, musikalische Darbietungen u.a. gegeben. Und da ließ man *Chigo* (Tempelknaben) *Shirabyōshi* tanzen — worüber Einzelheiten in *Tōdaiji-shoku-yōroku* 東大寺統要録 unter *Kegon-e* zu finden sind. — Was *Seami* sagt, muß also *cum grano salis* genommen werden. Wahrscheinlich spricht *Seami* hier davon, wieso und woher Elemente des *Shirabyōshi*-Tanzes in *Sarugaku* hinüber aufgenommen worden. *Sarugaku* entwickelte sich auch in naher Beziehung zu den Tempeln; selbst kultisches Element, wurde *Sarugaku* (*Nō*) oft ein Teil, und zwar ein sehr wichtiger Teil der religiösen Feier. In diesem Zusammenhange auch geschah die Berührung mit *Shirabyōshi*.

77) 巾いまえ (帷摩絵)

78) 毎年目前の見風 *mainen-mokuzen no kempū*.

79) 来れき (歴) *raireki*.

80) 一切の物まね (真似) の人駄 *issai no monomane no jintai*; *jintai* = persona im alten Sinne, Rolle; *monomane* "Nachahmung" d.i. Theater. — *Nō* stellt die verschiedensten Gestalten und Personen nachahmend dar und entwickelt daraus Tanz. In *Sarugaku-dangi* findet sich derselbe

Satz und dieselbe anschließende Frage bzw. Erörterung; und Seami führt dort aus, daß aller Tanz in Nō letztlich Gottes-Nō, anders gesagt: "Segenswort" (*Shūgen* 祝言) sei, d.i. allerletztlich "Tanz" des Okina 翁, des (segenspendenden) Alten.

81) Dieser letzte Abschnitt, Sätze des Endabschnitts von Kap. I wiederholend, bezieht sich offenbar auf das ganze kleine Werk.

82) 題目 *dai-moku* "Überschrift" ("Name"), "Thema".

83) 基人 *sono hito* nämlich der den Sinn dieses Werkes erfassen und verstehen wird.

84) かた見 *Souvenir*, Hinterlassenschaft, Erbe.

85) 後代 d.i. für ihn, den Nachkommenden, der es versteht; vgl. Anm. 83!

86) 永享 5. Jahr 3. Monat (22. März 1433 ff.). Nähere Angabe bei "Tag" fehlt.

